3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不將任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.115

口袋光环收录
《MHP2G》
弓无伤、极速讨伐
“双狮激天”

硬件开发人员直击
PSP go的8大特征全面解析
更多PSP go的相关秘密

卷首特辑
PSP go
深入解析



噬神者/428 被封锁的涩谷
♪7款PSP全新力作首度公开

攻略透解
PSP 剑、魔法与学园物2

初音未来
PSP 女歌手计划

特快专递
瓦尔哈拉骑士2 战斗英姿 [PSP]
克鲁顿方块 [PSP]
哈利波特与混血王子 [PSP]
变形金刚 堕落者的复仇 博派 [NDS]
森林守护灵 蔚蓝海洋与移动岛屿 [NDS]



本辑特别赠送
初音未来 主题海报

我的暑假4
PSP
瀬户内少年侦探团、我和秘密地图

21 国内最速！
页大篇幅详细攻略

掌机王SP幸运大抽奖

参与方式：只要在2009年8月5日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第117辑上公布，敬请关注。

一等奖



SCDSO烧录卡 2名



EZ5i烧录卡 2名



M3DSR烧录卡 2名

二等奖



SC-miniSD烧录卡 1名



SC-SD震动版烧录卡 1名



PEGA双核动力站 2名



BTP-6366北通魔方炫音线控耳麦 1名



BTP-6367北通灌电金刚通用直插电源 1名

三等奖



PEGA PSP电池底座 1名



PEGA PSP电池扩展包 1名



PEGA PSP无线耳机 1名



PEGA NDSL折叠握把 1名



PEGA NDSL吉他键盘 1名



PEGA NDSL立体扩音器 1名

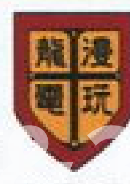
本次活动赞助厂商及网站

GBalpha
GBalpha（中国）有限公司

WiiOh.com 威奥数码娱乐
威奥数码娱乐综合网站

ezflash
EZflash小组





龙漫电玩



本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

本辑特别关注

一转眼就是7月中旬了，暑假也已经放了差不多半个月，悠闲的时间总是过得很快。想起我以前放暑假的时候，很早就把做作业的计划给安排好了，但是仿佛每一天都有推迟完成作业的理由，直到最后开学前一个星期才来通宵达旦地赶作业，不知道有多少人有过我这种经历呢（笑）？当然啦，这种行为显然是错误滴，而且最后一个星期赶工的下场就是作业不合格被罚做更多的作业，因此宅此方的那种侥幸心理大家可千万不能去模仿，一定要像我们的傲娇镜同学那样早早完成任务，这样不管是看电视还是玩游戏时心情都会十分地顺畅。

阿鲁

攻略透解

P112

系统详尽解说



校园、迷宫、大乱斗 PSP

剑、魔法与学园物2

流程攻略

攻略透解

在PSP上一睹大人气网络歌姬的风采



P132

详细攻略

初音未来 女歌手计划 PSP

系统详解

全隐藏服装、隐藏人物获得方法

攻略透解

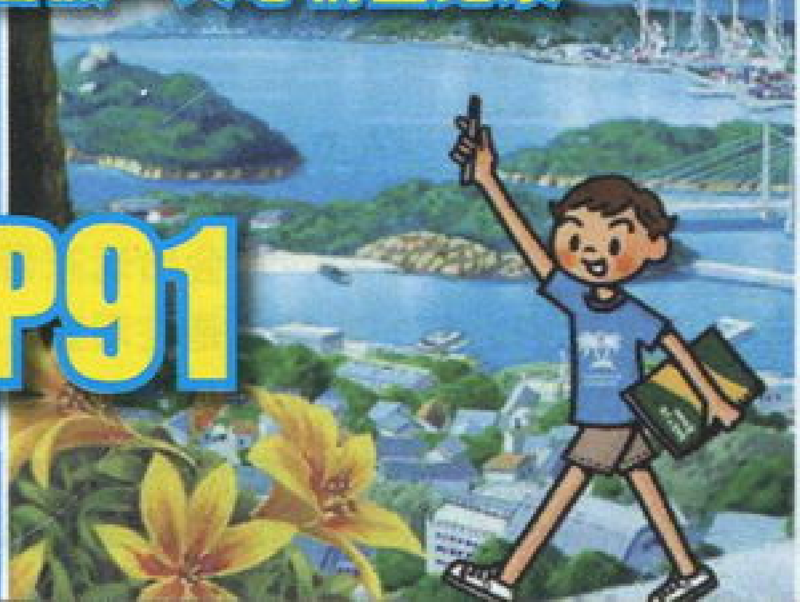
我的暑假4 PSP

濑户内少年侦探团、我和秘密地图

体验世外桃源的昭和风暑假

朝花夕拾，趣事一箩筐

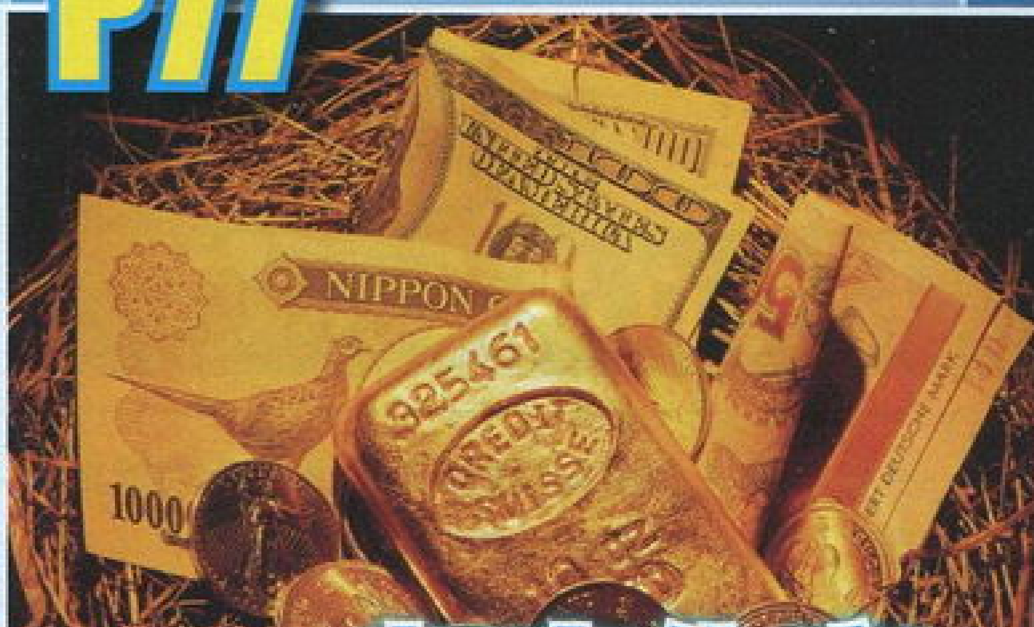
暑假30天心情全纪录



P91

专题企划

P77



一起来仇富

——“仇谈”游戏世界宅几个有钱的主儿

PSP go深入解析

卷首特辑



上个月初的E3大展上，PSP go终于从传闻中走了出来，迈进了玩家们的视线。相对于PSP家族之前机型更新时的小幅改良，PSP go在外形上进行了彻底的变更，不仅如此，取消UMD仓、采用滑盖结构、内置16GB大容量闪存等也让它在整个大家族中显得独树一帜。通过113辑的“E3 2009特别报道”，相信大家已经对这位新成员有了一个大致的了解，这次我们通过访谈的形式，来听听缔造了PSP go的硬件设计师们口中的PSP go诞生秘话。结合对PSP go 8大特征的详细介绍，相信你一定能够在亲手拿到PSP go之前就对它有一个最全面的认识。

编译 雷伊　美编 澄香

开发人员直击

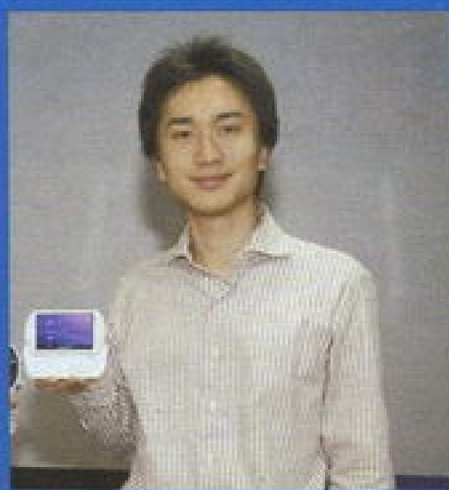
SCE商品企划部部长



松井直哉

筹划了包括PS3在内的所有SCE生产的硬件和周边器材的规格，商品企划部的部长。从初代PSP开始就着手PSP主机的策划，可以说是PSP家族的专家。

SCE商品企划部成员



柳濑和大

从属于松井所率领的商品企划部，在PSP go的开发方面，直接负责与开发部门进行技术方面的交流，同样是一个对PSP go无所不知的专家。

——关于E3上闪电公布的PSP go，我们就单刀直入，问一下该商品的开发概念。

松井 一句话概括起来就是“网络中心机型”(Network Centric Model)。

——也就是说是以网络为中心，特别强调网络功能的一种机型吧？

松井 是的。在E3上发表时，平井先生（译注：即平井一夫，SCE董事长兼集团CEO）曾表示开发大约是从两年半前开始的，但其实，不使用UMD的款式的构想，是早在PSP刚起步的时候就已经存在了的。

——啊！真的是这样吗？

松井 嗯，但如果在网络的使用环境还没有准备好的情况下就推出硬件，只会给玩家带去麻烦，所以我们之前一直都只是在观望，等待时机。随着去年秋天PSP的系统更新，玩家

你想知道的秘密① **名字的由来** 主机的开发宗旨是想让玩家轻松享受到把各种各样的数字娱乐内容带出去的乐趣，所以才采用了PSP go这个名字。

终于可以用PSP直接登陆PS商店（PS Store）了，截止到2009年5月底PSN（PlayStation Network）的全世界累计登陆账号已经超过了2400万个，现在有不少PSP玩家都在利用网络服务。这种环境，并不是突然有一天就一切都准备就绪摆在大家面前的，而是从两年半之前逐步进行准备，直到现在才终于准备充分的。

——但是，从长久以来一直使用PSP的玩家来看，PSP这台主机就是与UMD相依而存的，这种想法应该也是事实。

松井 这点我非常理解。

——将这种象征性的东西撤销，这样的决定应该很沉重吧？

松井 这是当然的，公司里面也有很多各种各样的意见。因为本来游戏这种东西，将内容存入物理媒体里就是一种“理所当然”的事情。但对PSP go来说，所有东西都转移到了以数字资料来提供，所以内容的潮流、流通等方面不得不进行深入探讨的地方就会有很多。

——但是，你们判断的结果是在现在这个时机的话，应该已经没什么问题了。

松井 当前的环境下，游戏玩家们对网络数字下载的形式已经能够没什么障碍地接受了，我们也确实感受到了这样的环境。

——确实最近两年网络流通一下子就变得像家常便饭一样，但即使如此，还是让人在意新机型和现行的PSP之间该如何区分定位。

松井 这确实让人头痛。不过今后PSP-3000依然会继续发售，我觉得玩家只要可以根据自己的具体环境来选择商品就可以了。

——也就是说这并非新旧世代交替，而是共存。



■UMD仓的取消为PSP go造型的小巧化做出了极大的贡献。

松井 没错，因为我们也希望使用UMD的现行PSP主机能够再接再厉。

——想把光盘媒体放在手边保存，这种实质性的拥有感应该是绝对不会消失的。

松井 正如您说的一样。

操作感不会打折

——下面我们就要开始探求PSP go的秘密了，你们是如何将它做得这么小，这么轻的？

柳濑 虽然这是各个部件的设计人员们共同努力才得来的结果，但其中最重要的一点还在于它的“滑盖结构”。以前在屏幕两侧的按键被集中到了下方的收纳层中，不过按一般的情况来说，滑盖结构容易让主机本身变得更厚，所以我们的机体本身就必须足够薄才行。

——原来如此，就算按键变得再怎么薄，如果主机本身变厚了的话那也是白搭。

柳濑 是的，如何才能让滑盖结构本身变得更薄，对此我们下了相当大的研究力度。另外，因为每次游戏的时候都要滑动，所以对于其耐用强度我们也特别下了功夫。

——只要轻轻用点力气，就会“嗖”地一下滑上去，这种感觉真不错，让人会产生反复多滑几次玩玩的念头。

柳濑 只要稍微用点力推到一半，之后盖子就会半自动地滑起来了。



▲尽管采用了滑盖设计，但PSP go看上去依然小巧轻薄。

——原来是半自动的啊！那按键的配置又是如何呢？

柳濑 这也是一个让我们费煞功夫的部分（苦笑）。因为需要将之前屏幕两侧的按键移动到正下方，所以想必实际玩的感觉应该会差很多。所以关于按键的配置，也向公司里制

你想知道的秘密② **能用UMD吗？** 原来的那些UMD版的游戏可以在PSP go上玩吗？相关研发人员表示目前正在从技术层面上进行探讨。

作游戏的开发人员们大范围地征集了意见，直到我们经过研究觉得“这已经是最好的了”为止。

松井 我们让许多游戏制作人实际接触样品，并询问他们的意见，然后再揣摩我们应该怎么做。

——PSP给人一种较为强烈的印象，那就是常会玩一些操作比较激烈的游戏，所以这样一来按键的配置就显得格外重要。另外就是按键的高度，也有了很大的改变呢。

柳濑 是的。但虽说我们的目的是让它变得更薄，但如果这样一来游戏的操作感觉大打折扣的话，就变得本末倒置了不是吗？我们一直想要追寻薄度和操作感兼备的平衡点，而最终的结果就是现在大家所看到的按键高度。尤其是方向键的调整更是让人头痛，为此我们准备了许多高度只相差零点几毫米的样品，让公司里的游戏开发人员们亲手接触比较，我们同时进行不断调整。

——看起来非常时尚的PSP go，也是在经过了踏实的工作下才一步步完成的呢。

柳濑 另外，机子本身变薄了，而耐久力问题也随之产生。尤其是对游戏机来说，在玩游戏玩到起劲的时候，手就常常会情不自禁地更加用力。所以在耐久力方面，必须达到能承受将其折弯的力量这一标准。所以对于配置有按键的金属板部分，我们就将它换成了刚性更强、更轻的材料。虽然从外表看不出来，但我们的确是对素材经过了逐一探讨，最后采用了更轻薄、耐久力更佳的材料。



■与PSP-3000放在一起，可以发现PSP go的确是薄得惊人。

松井 从这个意义上来看的话，单纯地去掉UMD槽就带来了很大的影响，因为如果保留UMD槽的话，想要小型化的程度是极其有限的。

——要是有它在的话，绝对的空间大小是固定了的。

松井 嗯，UMD仓、屏幕以及电池原本是机子本身绝对必要的东西，而PSP go去掉了UMD仓，就需要从零开始重新探讨零件的配置。由于这次还加入了专用的零件，所以设计的层面变得更广了。

面向各种各样的人

——PSP go的硬件规格方面，最大的变更点应该就是那16GB的内置闪存了吧。

柳濑 没错，就算不随身携带多张UMD，只要机子本体在身边，就可以体验多款游戏的乐趣。关于闪存的容量虽然有不少选择，但可以装进多少游戏能让玩家感到高兴，关于这一部分公司内部也进行了反复讨论，最后的结果就是决定用16GB。

——以UMD的容量是1.8GB来看，大致可以装进10款游戏吧。

松井 我们的标准就是要装进这“10款游戏”。不过有些游戏也不会完全用掉1.8GB的容量，所以有时也可以装进10款以上的游戏。

——既然已经配备了大容量的记忆载体，所以我觉得也许会发售那些已经事先装好了游戏的主机吧。

松井 有效地为玩家提供乐趣是我们的使命所在，所以实际上在这种点子提出的同时，我们也已经在对此进行探讨了。

——另外我还觉得，现在这种硬件规格的话，不用说游戏的体验版，就连那些休闲游戏说不定也可以接二连三地利用网络来进行发布呢。

松井 的确如此，这次我们也宣布了开发工具方面折扣的相关消息，在进一步降低休闲游戏制作门槛的同时，我们也旨在提供一个让新的游戏厂商能够更加轻松地参与到PSP游戏制作中来的环境。

——原来如此，不过如果主机的使用机会增

你想知道的秘密③ **液晶品质如何？** PSP go的液晶品质是和PSP-3000相同的，不同之处只是屏幕尺寸的大小而已。

加的话，电池的续航时间方面就比较让人关心了。

柳濑 和PSP-3000持平。虽然电池的容量变小了，但在机子小型化的同时我们重新规划了电路，并且也不需要用到UMD驱动器了，因此达到了省电的效果。

——最后，谈一下希望什么样的人接触到PSP go吧。

柳濑 当然，我们希望各种各样的人来接触它。尤其是那些虽然听说过PSP，但一直没有找到购买契机的人更是我们所追求的。这次外观变化带来的冲击力很大，机子变得更小、更轻了。如果能藉此机会对PSP产生兴趣、享受PSP的娱乐内容，那我们会感到非常高兴的。



▲PSP go内置的大容量闪存可以同时装下多个游戏，免去了更换UMD的麻烦。

PSP go的8大特征

1 滑盖

滑动机子的方法很简单，只要用手指轻轻地往上推动上方的显示面板即可。并不会像老式的滑盖手机那样在按键的瞬间“啪”地一声滑出来，滑动的感觉非常流畅。对此柳濑先生也说道：“为了达到像现在这样既不用太花力气，又不会感觉太松的程度，我们花了相当长的时间。”实际操作过后，你也会发现只要使用恰到好处的力气，就可以“唰”地滑上来。不仅两只手，就算单手也能非常流畅地操作。相信大家在实际接触到以后，也会对操作的轻松、流畅感到吃惊的。



你想知道的秘密④ **制作方的态度** 游戏开发者们目前对PSP go持有一种怎样的态度？SCE表示：他们的反应非常积极。

2 全新的L/R键设计

PSP go的L/R键，和目前的PSP在形状上有若干差别。实际上这两个按键在设计时，也是花了想当大的功夫的。现行PSP主机的L/R键，一般需要玩家按到按键的中央位置，机器才会判定输入了指令，但PSP go在这方面，无论按哪里都会平均地输入力度，并完美地感应到。这样一来，不管手大还是手小的人，都会觉得按起来非常方便了。



3 方便的Media Go



"Media Go"软件能够让PSP go使用起来更加轻松方便，使用了它之后，就像是给无法使用UMD游戏的PSP go专门设置了一个"游戏柜"。而且现行的PSP主机也能用它来管理软件，重要的是它还是免费的，所以有PC的玩家有机会一定要尝试一下。

"Media Go"的特征就是能够方便地接入PS商店购买游戏，通过简单的操作来管理游戏软件和存档（比如备份存档等），不仅如此，它还能在同一个画面中管理音乐、动画、照片等游戏以外的内容。

4 支持蓝牙

无线通信规格"蓝牙"（Bluetooth）是PSP go新配备的机能，该机能具体使用方法如何呢？就一般的用途来说，玩家可以使用支持蓝牙的耳机来玩游戏或听音乐。另外，还可以用PS3的手柄来玩PSP go的游戏（让手柄登陆到PSP go需要PS3主机，一台PSP go只能登陆一个手柄）。可以让PSP go的画面在电视机上显示，用PS3手柄来玩。



5 时钟与日历

当PSP go主机处于闭合状态的时候，屏幕上会显示时钟。而此时如果同时按下L/R键的话，画面就会切换为日历。这一点在实际的成品上也是完全相同的。柳濑先生表示，如果在闭合时画面就全黑的话挺没意思的，而且就算表示XMB（Cross Media Bar）界面也无法按键操作，考虑到在主机闭合的状态下能活用的东西，于是就想到了和现实生活密不可分的时钟和日历。



你想知道的秘密⑤ 对应蓝牙键盘吗？ 对应蓝牙功能的键盘可以在PSP go上使用吗？很遗憾，暂时还不行，今后会根据玩家的要求进行研讨。

6 按键的高度不同

实际摸过之后你会发现，PSP go的按键和现行机种相比显得更小、更薄。也许在用现行机种的玩家接触过后会对触感的不同感到惊讶，但它操作起来还是那么的舒服。松井先生表示，按键对于玩游戏来说有一个最合适的尺寸，如果按键变得像名片那么薄，玩起游戏来肯定是很难受的，能让人好好享受游戏存在一个“临界值”，所以制作的时候就在这个平衡点中尽量缩减尺寸了。



7 多用途端子



PSP go没有USB端子，在主机的下方有一个细长的端口，这就是多用途端子，也是PSP go的特征之一。多用途端子是为了将现行PSP主机的USB（miniB）、电源、电视输出等端子全部合而为一所开发的。因为如果主机上混杂着多种端口，势必将会对主机的小型化产生障碍，所以才将它们集成在了一起。虽然因为端子的形状不同使现行PSP的周边无法应用在PSP go上，但柳濑先生表示他们目前正在探讨使它们对应的方法。

8 游戏休眠功能

PSP go能让玩家在玩游戏的时候暂时中断游戏，回到XMB界面，并使用其他功能。比如在玩游戏的时候一时暂停，回到XMB界面打开网络浏览器查看游戏的官方网站等，这些都是可以实现的。中断的游戏之后选择“继续游戏”（ゲームを再开する）就可以继续进行。与现行主机的休眠功能不同，在进行游戏休眠功能时关掉电源也不会耗电。该机能是PSP go的独有机能，在没有配备闪存的PSP现行机种上是无法实现的。



PSP新作的相关情报请翻到P26

掌机王SP VOL.115



本辑赠品



美术总监：吴　松　封面用图：初音未来 女歌手计划



投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net。

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS 目录

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

掌机情报站
PORTABLE GAME NEWS STATION

新闻短讯

6月28日 日本一正式宣布将全力支持索尼的PSP软件下载销售业务，并将在7月1日和7与16日先后通过PlayStation Store提供旗下人气文字冒险类游戏“《流行之神》系列”的两款作品销售，售价为2200日元。

6月30日 Hudson公布了NDS文字冒险新作《迈阿密之法》的日版《迈阿密危机（Miami Crisis）》，本作将以美国大都市迈阿密为舞台，玩家将扮演迈阿密警察马丁与FBI调查员萨拉，联手消灭贩毒集团。游戏预定于2009年8月6日发售，售价5040日元。

7月1日 NBGI公布了旗下人气游戏“《偶像大师》系列”NDS平台最新作《偶像大师 华贵星辰》的发售日。据官方表示，游戏将于2009年9月17日发售，售价为6279日元。

7月1日 Capcom宣布将在夏季推出“《怪物猎人》系列”的新周边产品清凉饮料“冷饮（クーラードリンク）”。这款冷饮的规格为100毫升瓶装饮料，包装一共有5款，分别采用的是系列各作品的主要代表怪物，其中包括雄火



事件 EVENT 大幅下滑，日本游戏市场2009年上半年总结报告出炉

日本著名统计机构Enterbrain日前正式对外发布了2009年上半年日本游戏市场的销售数据以及销售额统计报告，其情况看起来并不乐观，甚至可以用非常糟糕来形容。

统计结果显示，从2008年12月底到2009年6月底，日本游戏市场的总销售情况下滑幅度达24%，其中硬件总销量比去年同期下跌了28%，软件方面则比去年同期下跌了大概22%，并不比硬件方面好多少。

关于市场份额下降的原因，据Enterbrain分析，首要原因是相比起2008年同期，2009年上半年并无像《任天堂明星大乱斗X》和《怪物猎人 携带版 2nd G》这样能够持续热销的大作出现，所以未能有效地带动消费。此外，除去没有大作之外，任天堂Wii销量的下滑也是市场萎缩的因素之一。Enterbrain表示，在过去两年里，任天堂凭借着Wii以及NDS的热卖几乎成为日本游戏业惟一的增长点，现在Wii的销量上升缓慢甚至出现了下降趋势，市场萎缩也就在所难免了。





SOFTWARE 软件

《光之4战士 最终幻想外传》登陆NDS

“神秘倒计时”似乎是游戏圈最近非常流行的一件事情，Square Enix于2009年6月26日上线的一个神秘网站终于也在经历了将近10天的倒计时后露出了庐山真面目——《光之4战士 最终幻想外传（光の4戦士 ファイナルファンタジー外传）》，对应平台为NDS。

这是一款由NDS版《最终幻想Ⅲ》以及《最终幻想Ⅳ》的开发商Matrix所最新推出的作品，游戏将讲述一名普通少年在生日当天接受国王的委托去拯救公主的故事，在旅途中，少年结识了另外三个伙伴并建立了非常深厚的友谊，4人将一起向邪恶的北方魔女发起挑战。





既然叫《最终幻想外传》，游戏中自然而然地充满了《最终幻想》的影子——水晶、巨龙、各种职业等等，游戏将采用全3D的表现形式，而细节方面，随着角色装备武器以及铠甲不同，角色的形象也会发生改变。

游戏的导演由时田贵司担任（代表作《FFⅣ》、“《半熟英雄》系列”），人设则由吉田明彦担当（代表作“《皇家骑士团》系列”、《FFⅫ》），游戏预定于今年秋天发售。



HARDWARE 硬件

PSP2传闻未断，性能堪比Xbox？

虽然PSP go已经正式发布，但这毕竟只是新型号的PSP主机，本质并没有改变，玩家们对真正形态的PSP后续机种PSP2的期待热度依旧没有减退，当然关于PSP2的传闻也就不会消失。

日前，Eurogamer的西班牙方面透露消息，他们已经从内部渠道获悉PSP的下一代机型正在索尼总部进行开发，此外，他们特意强调说该产品绝非已经公布的PSP go，而是真正的PSP2。

Eurogamer方面称，PSP2对于画面的处理能力已经相当于初代Xbox的程度，并且采用了Imagination Technology的新技术PowerVR SGX543MP，配备了更强大的芯片组，不仅能够支持Open GL 2.0标准，甚至可以支持DirectX 10。

龙、风翔龙、轰龙、迅龙以及海龙。据悉，这款冷饮将于2009年7月31日在全日本便利店以及游戏店开始贩卖，售价200日元。

7月2日 iQue神游公司宣布将于本月推出一款《新超级马力欧兄弟》iDSL超值套装。这将是国内电视游戏公司首次推出大陆行货捆绑游戏的主机套装。据悉，该套装将以非常具有吸引力的价格推出，不过由于是在国内首次尝试游戏同捆主机销售，所以出货量并不是很足，感兴趣的玩家请及时行动。



7月2日 5pb.宣布将于今年9月17日于PSP平台发售两款“《秋之回忆》系列”新作：《秋之回忆 从今以后 again》是系列第四作的续篇，游戏将在2006年发售的PS2版的基础上增加让玩家把游戏中出现的事件画面保存为PSP壁纸的功能；《秋之回忆5 encore》是系列作品《秋之回忆5 中断的胶卷》的后续作品，同样发售过PS2版本。官方表示，这两款游戏都将分普通版和限定版发售，价格分别是3990日元和6090日元。

7月3日 来自国外媒体的消息，据悉，索尼公司向美国的联邦通信委员会（FCC）提供的PSP go相关资料中显示，PSP go所搭载的CPU主频率将能够超越之前型号的PSP主机达到最高480MHz。这个突如其来的传言意味着PSP go将在实际性能上较之前型号的PSP主机有所提升，并也许会有专用的游戏出现。

7月3日 Pokemon今日公布了即将于

2009年9月12日发售的NDS平台受瞩目大作《口袋妖怪　心金・灵银》的预约特典——由海洋堂制作的精美模型。模型总共有三款，其中除去包括两款作品的代表怪物凤凰（ホウオウ）以及露琪亚（ルギア）之外，还将包括最新的《口袋妖怪》剧场版动画中出现的神兽アルセウス。



7月3日 NBGI正式确定旗下人气游戏“《召唤之夜》系列”的NDS平台最新作《召唤之夜X　泪之皇冠》的发售日，游戏定于2009年11月5日发售，售价则为6279日元。本作作为系列10周年纪念作品，将首次采用RPG为游戏类型，并且力邀《最终幻想XII　亡灵之翼》的开发小组Flight Plan参与游戏的制作。

7月3日 NBGI率先公布了PSP平台备受瞩目的格斗游戏大作《灵魂能力　破碎的命运》在日本的发售时间。据悉，本作的日版将定于2009年8月27日发售，售价为6279日元。

7月5日 日本一宣布将于2009年9月17日于PSP平台发售文字冒险类新作《雨格子之馆　携带版　一柳和、最初的受难（雨格子の馆 PORTABLE 一柳和、最初の受难）》，售价5229日元。本作是曾于PS2平台发售的推理文字冒险系列游戏“《一柳和》系列”的第一作，PSP版相比原版会加入新章节、新CG等全新要素。

7月6日 SCE日本方面正式开放了人气体育游戏“《大众》系列”的PSP新作官网，同时这款新作也被公布于众。被命名为《大众的爽快

EVENT 事件

《DQ IX》预约量200万套，日本国民级游戏即将爆发

日前，从日本方面传出消息，于2009年7月11日发售的日本国民级游戏《勇者斗恶龙IX　星空的守望者》（后简称《DQ IX》）首批出货量将超过200万套，这是日本游戏市场近年来极少看到的天文数字。而根据日本经济新闻最新发布的消息，游戏在日本全国范围内的预约量也已经达到了200万套，这也是系列作品预约量最高的一部作品。

对于这一点，“DQ之父”堀井雄二先生最近在接受媒体采访时表示，虽然日本的游戏业在走下坡路，人们花在游戏上的时间也越来越少，但对于“《DQ》系列”的最新作他还是非常有信心的。“我希望《DQ IX》可以超过前作490万套的销量”，堀井先生说道。



对比日本游戏市场2009年上半年的急速萎缩，《DQ IX》的发售应该会很大程度上拉动整体消费，截止至本辑《掌机王SP》截稿，日本各地游戏店已经纷纷为游戏的发售做好了准备，下辑我们将为您报道《DQ IX》的首发盛况，请您关注。

EVENT 事件

NBGI携手业界老厂Atari，Namco Bandai Partners成立

2009年7月8日，NBGI欧洲分部正式对外宣布，已完成对Atari的PAL制地区发行游戏的分支公司的并购，新公司即日起更名为“Namco Bandai Partners”，将为NBGI、Atari以及其他游戏公司负责发行。

声明发表后，新公司的首席执行官Jackie Fromion表示，很高兴能够在零售、媒体以及发行领域成为NBGI的一员并在原有的基础上继续发展壮大，Namco Bandai Partners拥有非常专业的团队，能够在发行和销售方面给予客户最好的方案和服务，同时他们希望可以吸引到更多的发行商加入其中。

据悉，新成立的Namco Bandai Partners将成为拥有世界上最强大的游戏发行以及经销网络，在全球拥有17间工作室，业务范围涵盖50个国家。





（みんなのスッキリ）》的这款新作区别于系列《大众高尔夫》、《大众网球》等游戏，是一款收录了12种迷你游戏的合集性质作品，其中包括的《爽快！空手道》、《爽快！本垒打》等小游戏都是以通过简单的规则以及操作来使玩家获得爽快感为原则而精心设计的。游戏预定于今年秋季推出。



7月6日 索尼方面出面表示，PSP go的CPU主频最高能达到480MHz为误传，SCE官方称美国联邦通讯管理局（FCC）所公布的申报文件中的480MHz实际上指的是PSP go的USB设备的工作频率，而主机的CPU主频依旧和之前型号的PSP一样为1～333MHz。

7月7日 任天堂方面对外宣称，他们预计将在今年秋季开始发售的游戏中加入一种“跳过”的功能，官方表示，这个功能主要是针对那些无法正常顺利攻关的初级玩家，当他们在游戏中遇到无法通过的难点时就可以使用该机能跳过这一部分从而继续游戏。据悉，首个采用这个功能的游戏将是Wii平台的《新超级马里奥兄弟Wii》，任天堂表示今后将以动作游戏为中心在Wii以及NDS平台的大量游戏中导入该功能。

7月7日 光荣公司今日确定了将于2009年9月17日发售PSP平台的《真・三国无双5 Special》，售价5544日元。同时，光荣方面还表示将赠送预定游戏的玩家印有特别绘制的曹丕以及孙尚香图案的特别游戏套盒。



7月7日 全球著名医疗药品机构拜耳制药公布了一款用于医疗用途的NDS周边产品。据悉，这款被命名为“Didget”的周边产品主要针对的是儿童用户，通过检测仪与游戏相结合来更准确地测量用户的血糖状况。

7月7日 MMV公司正式发表了旗下人气系列游戏“《魔法工厂》系列”的正统续作《魔法工厂3（ルーンファクトリー3）》，对应平台为NDS。新作的关键词为“变身”，据官方透露，本作中玩家控制的主人公可以变身为怪物，并且还将加入大量的动作要素以及挑战任务。游戏预定2009年内发售。



7月8日 Spike公司今日宣布旗下著名动作冒险游戏系列“《侍道》系列”的第二部作品将移植PSP，官方表示，移植版将会相比PS2版追加新的游戏模式。《侍道2 携带版》将于2009年9月3日发售，售价3990日元。

7月8日 Capcom公开宣布，PSP平台的超人气动作游戏《怪物猎人 携带版 2nd G》以及其廉价版的累计出货量截止目前已经突破了350万套。

7月9日 Ubisoft宣布，全球风靡的著名游戏“《魔法门》系列”的NDS新作《魔法门 英雄之争》将于2009年8月25日发售，售价为29.99美元。 本作是系列登陆掌机的首款游戏，将会在系列传统的回合制RPG的基础上增加针对NDS机能设计的一些益智解谜玩法的全新原创游戏。

7月10日 Tecmo于今日正式宣布，旗下针对PSP平台开发的原创动作游戏《不死骑士》将在今年10月15日发售，售价为5040日元。本作的主人公们是一群被国王背叛的悲剧青年，为了复仇，他们觉醒了“将人变成丧尸”的能力。战斗中玩家可以将敌兵变成丧尸，并配合它们做出各种攻防动作。除了剧情模式外，游戏还配备了允许4人联机作战的协力模式。



7月10日 日本一Software公布了PSP平台的原创RPG作品《轮唱的圣歌姬 天使的乐谱Op.A》（アンティフォナの圣歌姬 天使の乐谱Op.A》，游戏可以看作是《玛鲁王国的人偶公主》的续篇，同样有着人偶、音乐等代表性系统，风格清新温和。游戏的剧情将采用全程语音展开。游戏预计将于今年10月份发售。



掌机销量榜 TOP

PORTABLE GAME SALES RANKING

老任本家的《朋友聚会》又是一款起初看起来并不起眼，但卖起来却牛得让人傻眼的作品，在今后很长的一段时间里，它恐怕是很难被"赶"下榜单咯。《剑、魔法与学园物2》的首周销量对比去年的初代获得了明显的进步，虽然游戏本身的问题依然明显，但FANS还是不遗余力地支持，这也可以从一个侧面反应出PSP玩家对核心向迷宫RPG的渴望。《瓦尔哈拉骑士2 战斗英姿》尽管只是2代的加强版，但由于改动的地方不少，成绩也还说得过去。

软件销量（日本）

2009年6月22日～2009年6月28日

1 NEW **朋友聚会**
トモダチコレクション
■Nintendo ■ETC ■2009年6月18日发售 ■3800日元
周间销量 7万117套 累计销量 17万490套 NDS

2 NEW **剑、魔法与学园物2**
剑と魔法と学园モノ。2
■Acquire ■RPG ■2009年6月25日发售 ■5229日元

以可爱的人物造型和硬派的迷宫探险为卖点的"《剑、魔法与学园物》系列"最新作，包含更加丰富的内容、职业以及任务，在这夏日炎炎的假期里再度向广大玩家发出了"招生启事"。不管你是RPG爱好者还是迷宫爱好者亦或是萌属性爱好者，都赶紧"入学"开始体验不一样的学园生活吧。

周间销量 4万5282套 累计销量 4万5282套 PSP

3 ↓ **王国之心 358/2天**
キングダム ハーツ 358/2 Days
■Square Enix ■RPG ■2009年5月30日发售 ■5980日元
周间销量 2万2388套 累计销量 46万2453套 NDS

4 NEW **瓦尔哈拉骑士2 战斗英姿**
ヴァルハラナイツ2 バトルスタンス
■MMV ■A・RPG ■2009年6月25日发售 ■3990日元

时隔一年左右后发售的《瓦尔哈拉骑士2》资料片，主要增加要素在于加入了一定数量的新任务和新道具、针对原版部分不贴心的设定进行了改良并在战斗系统上进行了优化。总体感觉这款资料片才应该是系列的初始"完整"作，如果你能忍受在繁琐的迷宫里不停转悠，那么这款A・RPG还是不错的。

周间销量 1万3588套 累计销量 1万3588套 PSP

5 — **怪物猎人 携带版 2nd G（廉价版）**
モンスターハンターポータブル 2nd G（PSP the Best）
■Capcom ■ACT ■2008年10月30日发售 ■3140日元
周间销量 1万2276套 累计销量 79万4465套 PSP

6 ↓ **斯隆与马克海尔的谜之物语**
スローンとマクヘールの谜の物语
■Level-5 ■ETC ■2009年5月21日发售 ■3500日元
周间销量 1万235套 累计销量 13万9542套 NDS

7 NEW **青空下的约定 手心的乐园**
この青空に约束を てのひらのらくえん
■TGL ■AVG ■2009年6月25日发售 ■6090日元
周间销量 7922套 累计销量 7922套 PSP

8 ↓ **逆转检察官**
逆转检事
■Capcom ■AVG ■2009年5月28日发售 ■5040日元
周间销量 6956套 累计销量 26万7680套 NDS

9 NEW **Really？ Really！ 真真实实DS**
Really？ Really！～リアリアDS
■角川书店 ■AVG ■2009年6月25日发售 ■6090日元
周间销量 6889套 累计销量 6889套 NDS

10 NEW **多湖辉的头脑体操 第1集 解谜环球旅行**
多湖辉の头の体操 第1集 谜解き世界一周旅行
■Level-5 ■ETC ■2009年6月18日发售 ■3200日元
周间销量 6734套 累计销量 1万7147套 NDS

硬件销量（日本）

2009年6月22日～2009年6月28日

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）

机种	周间销量	2009年销量	累计销量
NDSi	3万8624台	133万5754台	261万5846台
PSP	2万7037台	117万7530台	1225万5994台
NDSL	6082台	28万6195台	1769万2163台（2414万1369台）

软件销量（美国）

2009年6月21日～2009年6月27日



排名	游戏名	厂商	英文名	类型	发售日	周间销量	累计销量
1	怪物猎人 携带版 2nd G	Capcom	Monster Hunter Freedom Unite	ACT	2009年6月23日	4万4681套	4万4681套
2	变形金刚 堕落者的复仇	Activision	Transformers: Revenge of the Fallen	ACT	2009年6月23日	1万1792套	1万1792套
3	星球大战 原力释放	LucasArts	Star Wars: The Force Unleashed	ACT	2008年9月16日	6165套	35万9802套
4	战神 奥林匹斯之链	SCEA	God of War: Chains of Olympus	ACT	2008年3月4日	5750套	117万2983套
5	危机之源 最终幻想VII	Square Enix	Crisis Core: Final Fantasy VII	A・RPG	2008年3月26日	4665套	76万5233套
6	美国职业棒球大联盟09	SCEA	MLB 09: The Show	SPG	2009年3月3日	4655套	15万314套
7	摇滚乐队 不插电	EA Games	Rock Band Unplugged	MUG	2009年6月9日	4537套	1万6211套
8	横行霸道 自由城故事	Rockstar Games	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	ACT	2005年10月24日	4431套	265万6209套
9	瑞奇与叮当5	SCEA	Ratchet & Clank: Size Matters	ACT	2007年2月13日	4170套	147万6852套
10	美国职业摔角联盟2009	THQ	WWE Smackdown vs Raw 2009	FTG	2008年11月9日	4054套	29万1106套

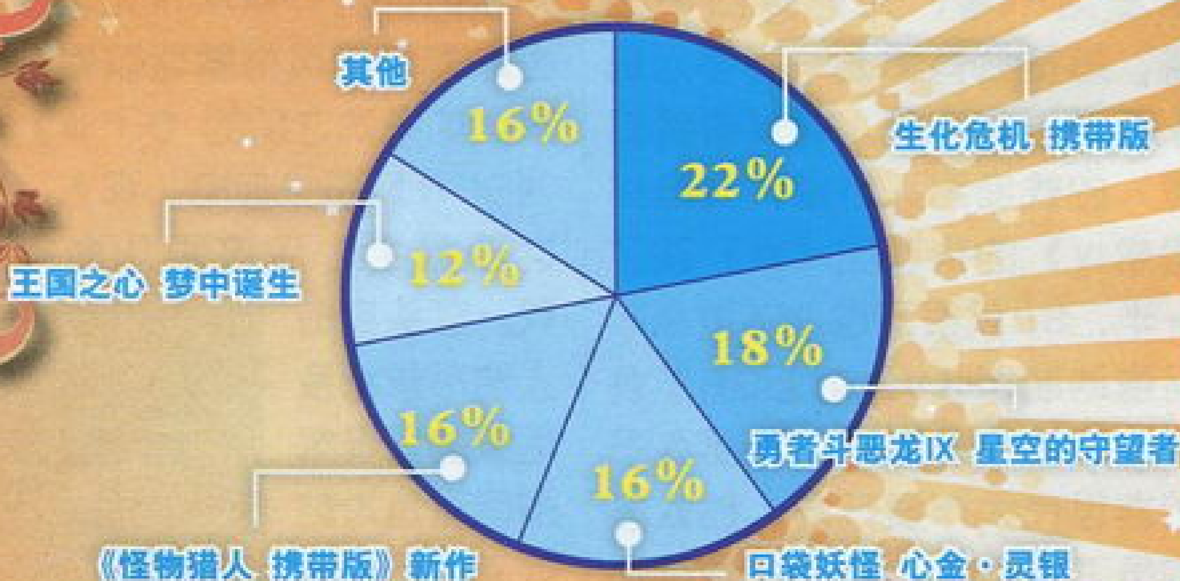


排名	游戏名	厂商	英文名	类型	发售日	周间销量	累计销量
1	口袋妖怪 白金	Nintendo	Pokemon Platinum	RPG	2009年3月22日	3万2564套	186万6502套
2	新超级马里奥兄弟	Nintendo	New Super Mario Bros	ACT	2006年5月15日	2万9091套	693万1886套
3	马里奥赛车DS	Nintendo	Mario Kart DS	RAC	2005年11月15日	2万6481套	575万2519套
4	变形金刚 堕落者的复仇 博派	Activision	Transformers: Revenge of the Fallen Autobots	ACT	2009年6月23日	1万6451套	1万6451套
5	传说的斯塔菲 对决 达伊尔海贼团	Nintendo	The Legendary Starfy	ACT	2009年6月8日	1万6269套	7万3559套
6	乐高星球大战 传奇	LucasArts	Lego Star Wars: The Complete Saga	ACT	2007年11月6日	1万4225套	172万6193套
7	雷顿教授与不可思议之镇	Nintendo	Professor Layton and the Mysterious Village	AVG	2008年2月10日	1万3645套	75万8357套
8	任天狗	Nintendo	Nintendogs	ETC	2005年8月23日	1万2997套	890万6469套
9	料理妈妈	Majesco	Cooking Mama	ETC	2006年9月12日	1万2331套	190万5838套
10	园丁妈妈	Majesco	Gardening Mama	ETC	2009年3月31日	1万766套	23万7098套

最期待

读者期待榜

（根据113辑调查表统计）



相信通过前几辑《掌机王SP》中的回函表，大家已经发现我们在向读者们收集自己目前最期待游戏的信息了吧。而现在，反应读者们对掌机游戏期待情况的“最期待”小栏目终于在“销量榜”的一角扎根落户啦！如果你想“应援”自己目前最期待的游戏，别忘了抽点时间在每辑的回函表上写上一笔哦。

玩家心声

- 《生化危机 携带版》，因为我喜欢丧尸……另外，希望把《丧尸围城》也移植到PSP上来吧，同屏不用太多，10只丧尸就行了。（浙江 定凌宇）
- 几万名玩家签名上书Capcom推出PSP版的《生化危机》，已经够让人们体验到这款游戏的魅力了。（汕头 洪振汕）
- 《口袋妖怪 心金・灵银》，回忆儿时趣事，完成收集图鉴的心愿。（常熟 邹超）
- 《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》，一次又一次地跳，我就不信你还能跳。（陕西 南庆亚）
- 《MHP3》，如果有的话，我会高兴几个月的。（[illegible]佳）



从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

冷饭

几个月前，和田洋一痛心疾首地说：“SE开发游戏的速度实在太慢了。作为全日本第一的游戏软件商，这种事实在不应该发生。”和田洋一又说：“SE不能光靠《FF》和《DQ》过日子，要争当国际领先的游戏商，要扩充产品线，创造新品牌。”和田洋一的口号喊得十分响亮，也着着实实公布了一些新作，看起来真是要痛改前非，要戒掉爱炒冷饭与榨取剩余价值的习惯。没想到话音未落，SE又眉开眼笑地端上来一碟碟的冷饭，以及剩菜翻炒而来的所谓新菜式。那些看起来令人垂涎欲滴的大餐永远遥不可及，供人品尝的总是些简单现成的凉菜甜点。

“《勇者斗恶龙》系列”在每一代主流主机上都要挑几部复刻一遍，无论复刻多少遍，总是会有那么一百多万玩家玩得乐此不疲。可《最终幻想》的钱没那么好赚，《最终幻想Ⅳ》的销量比《Ⅲ》跌了一半，SE就很识趣地不再急不可耐地制作《Ⅴ》。但SE不会就此放过一条财路，有那么多的次世代大作要开发，那么多的员工要养活，SE只能继续顶着骂名，把《FF》和《DQ》品牌价值的棺材本都刨了出来，恨不能同时出一打《FF》或《DQ》。如果向来比较挑剔的《FF》玩家们对复刻游戏腻味，SE可以变个法子，用同样的引擎做几个外传，比起用3D技术粉饰门面的复刻游戏，外传至少可以体面一些，说出来也算是大半个原创新作，而比起之前的3D化复刻多出来的成本可能只是剧本组几个星期的加班费。

《光之四战士 最终幻想外传》将会是SE圈钱计划新阶段的开始，SE打出的旗号是“用最新技术重现昔日古典RPG”，如果市场反响不错，《最终幻想》从1代到6代都有可能被轮流“外传”一番。其实从《最终幻想X-2》和《最终幻想Ⅶ》补完计划开始，我们就应该料到会有这么一天。既然《最终幻想Ⅶ》、《最终幻想Ⅹ》、《最终幻想Ⅻ》都有自己的外传，剩余的几个也都应该一视同仁。NBGI都可以每年“《传说》泛滥”，SE的“《幻想》成群”也是理所当然。冷饭这种事本来就是周瑜打黄盖，更何况SE的这批冷饭还比一般的热乎许多，能够从另一个角度重温心目中的经典毕竟不是坏事。

SE的目标不止是系列的死忠们，这一点从《光之四战士》的画面风格就可以看得出来。如果说之前的《FFⅢ》、《FFⅣ》是少年向，那么《光之四战士》应该算儿童向游戏。二头身的人物形象与童话般的场景氛围明显是为贴近低龄玩家而设计，SE希望借此为《FF》的玩家群体补充新鲜血液。《最终幻想》的玩家平均年龄逐年提高，由于系列作品成人化色彩浓，在低龄市场缺乏亲和力，难以吸引小学生尝试。新生玩家不足的后果必然是销量持续下滑，年长的玩家会因为工作家庭原因而流失，《最终幻想Ⅻ》日本销量已经跌到240万，比起PS巅峰期，《FF》已经流失了至少百余万玩家。SE对玩家流失现象早有预见，自从和田洋一当上了CESA会长，“防止游戏人口流失”就成为业界的共同课题。SE与任天堂合作后，面向任天堂主机的《FF》一直在往低龄向靠拢，借助任天堂拓展低龄市场是当年Square与之重修旧好的主要原因之一。SE的计划令人无懈可击，美中不足的是，SE的人才是有限的，一边是次世代大作接连公开，另一边是圈钱冷饭层出不穷，这么多个同时上马的项目一平摊，每个游戏能分到的开发人员就所剩无几了，和田洋一只能继续感叹“SE的开发速度确实很慢”。

好在这种窘迫可能很快就会成为过去，《勇者斗恶龙Ⅸ》至少能顶10盘冷饭。但愿，这笔资金回笼后，SE可以少一点残羹冷炙，多一些新鲜大餐。



危险的尝试



Darkbaby专栏

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

对于逆境中的索尼来说，PSP go像是一杯难以下咽的苦酒，也可能是一场注定难奏全功的危险游戏。

继先前日本游戏连锁销售商店GAMES MAYA东京支店店长在个人BLOG上大肆抨击索尼取消PSP go的UMD功能可能对零售商带来的经营冲击后，近期欧美游戏零售业者也开始对索尼全力推行数字化下载业务的努力表示了质疑。英国著名的两大游戏零售商Chips和Grainger Games对于未来PSP go的销售感觉极不乐观，他们在接受《EDGE》杂志采访时均表示不打算大量铺货销售该主机。Chips的中层管理人员Don·McCabe表示：“至少目前我没有看到进货的理由……”法国最著名的游戏门户网站Jeux Video日前也报道称多数法国零售业者将抵制PSP go的销售，原因在于该主机的推出将会严重影响到利润丰厚的二手游戏销售业务。虽然SCEE随即发表严正声明进行了澄清，但依然无法洗脱欲盖弥彰的嫌疑。

决定一款商品成功的主要因素在于开发、销售以及消费者等各方面的全面支持，PSP go目前显然并不具备这样的条件。PSP go的发表，对于游戏产业具有非常正面的积极意义，索尼希望借此对游戏的开发、发行和销售进行颠覆性的改革，以往制约产业健康发展的二手货流通和盗版等难题可能因此迎刃而解。根据日本CESA协会最新发表的报告显示，全行业每年因为盗版问题造成的直接损失超过30亿美元，而技术含量相对较低的掌机游戏业务尤其成为重灾区。于7月11日推出的NDS超大作《DQIX-星空的守护者》，在正式发售数日前ROM便遭到完全破解并通过网络迅速流传，据日本零售商推测可能因此影响到游戏销量减少约50万套。

TV游戏产业至今仍延续着任天堂凭借FC红白机建立游戏帝国时所制订的游戏规则，随着岁月的推移兴替，很多曾经被奉为金科玉律的规则早已不合时宜，商品流通方式的落后尤其制约了产业的快速发展。作为规则的制订者，任天堂对于种种弊端并非一无所见，但作为游戏规则的最大受益者，该社显然缺乏彻底将之颠覆的理由和勇气。任天堂当然也并非毫无动作，该社正努力采用渐进的方式进行流通体制的改革，Wii WARE和NDS WARE等下载服务代表了未来努力的方向。任天堂也提供了零售商较合理的利益分享方案，通过游戏点数卡的零售来弥补实体软件方面的损失。索尼从苹果的APP Store网络商店模式窥察到了电子娱乐产业流通的未来发展趋势，为了彻底打破和任天堂竞争的被动，必须从根本上彻底修改产业的游戏规则。然而在四面楚歌中力图突围的索尼显然过于激进，至今依然没有向第三方开发商和零售业者提供有足够吸引力的利益分配方案，趋之若鹜的绝好调状况并未如期发生。

索尼试图改变传统消费习惯的尝试也无疑是一场冒险。日本《FAMI通》杂志曾经在PSP go发表后进行了一次消费者意向调查，结果有69％的人群依然表示习惯于购买实体软件。一位来自崎玉县的22岁男青年的看法可以代表了许多传统游戏玩家的心声：“我喜欢实体软件拥有的那种真正的存在价值，亲自跑去游戏店选购就像去寺庙参拜一样具有神圣感……”另根据英国剑桥大学学者发表的研究报告显示，六成以上的人类有着不同程度的恋物癖，虚拟物品因此始终处于被轻视的地位。

索尼勇于革新的勇气确实值得赞叹，但该社似乎还是过于自信，索尼品牌号召力早已不复昔日光彩，相比任天堂NDS和苹果iPhone，PSP也处在弱势地位，就目前索尼的综合实力来看，显然并不具备发动一场流通大革命的必要基础。就目前的情势来看，真正有能力发动流通革命的惟有市场执牛耳者——任天堂，而领跑中的任天堂则完全缺乏自我颠覆的决心。

总而言之，PSP go的推出对于游戏产业的未来发展具有相当重要的推动意义，我们应当乐观其成……

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW



一到暑假就会想起《我的暑假》带来的清爽和怀旧气息，并且随着年龄的增长，就会更加珍惜游戏中那无忧无虑的、已经再也回不去的年代。最新作素质依旧出彩，学生们可以在掌机上体验一个不同的暑假，而已经踏上社会的玩家们也能藉此找到那种已经逝去的感动。《初音未来 女歌手计划》以28分的高分跻身“黄金珍藏”殿堂，除了感受初音大小姐的个人魅力外，拿它当成一款纯粹的音乐游戏来玩也不错。

栏目主持 雷伊

克鲁顿方块

一款在PSN上提供下载的益智游戏，玩家需要在布满标有1～4数字的方块的盘面里，通过转动方块的方式，将数字相同的方块组成2×2的正方形并令其消去。



超值度	★★★★☆
上瘾度	★★★★★
谜题模式难度	★★★★☆

总分 24



用数字作为主题的方块游戏本作并不是第一个，不过以数数这种浅显易懂的方式作为连锁条件的还真是很少见，如果说一般的消方块游戏是以通过在方块消去前的缜密排列来达到一次清屏为卖点，那本作就是以在方块消去的同时还可以通过人为操作达到持续性的大规模消去来博得益智游戏爱好者的青睐，所以以前玩这类游戏的观念在本作里并不见得适用，大胆探索、从各种可能性中找出最大的连锁才是这个游戏的目的。本作的素质已经远远超过了1000日元的售价，可以说非常超值，不过玩之前最好先做好陷进去的准备。（笑）

推荐 8

雷伊 本作看起来简单，但实际玩下去就会发现其内涵，几个模式可以说各有特色，漂亮的人设和清新的画面也为游戏加分不少。 8

洋葱 风格清新可爱，剧情设定奇特有趣。解谜部分看似简单实际上充满了挑战性，精致简短的谜题方便玩家随时拿出来玩上一关。 8

■クルトン■MSD（26MB）■SCEJ■PUZ■2009年6月18日■1人■无对应周边

剑、魔法与学园物2

本作是一款迷宫RPG，需要靠不断完成任务，从而推进剧情发展出现更多任务，带领新入学的学生不断向各个迷宫发起挑战。



角色可爱度	★★★★☆
迷宫硬派度	★★★★☆
耐玩度	★★★★★

总分 22



时隔一年后的本作，在职业、任务以及迷宫的数量上比前作都有所增加，并且在职业的搭配上更加丰富。将可爱的人设与硬派的迷宫探险结合在一起是本系列的特色之一，强烈的冲突感也让喜欢可爱角色和爱好地下城类游戏的玩家有了共同的选择。游戏中各个迷宫相隔的距离比较远，因此只培养一支队伍来回奔波于各个迷宫无疑会浪费很多时间，这样一来就只好招募新生另外组建队伍挑战迷宫，这也使得本作多达19种职业有了更多被使用的机会。在习惯了硬派风格的迷宫探险后，会让人很容易沉浸在游戏中。 8

雷伊 尽管厂商之前表示这次会降低门槛，但实际上感觉成效不大，游戏要素比起前作来没有太大的变化，充其量只能算是个加强版。 7

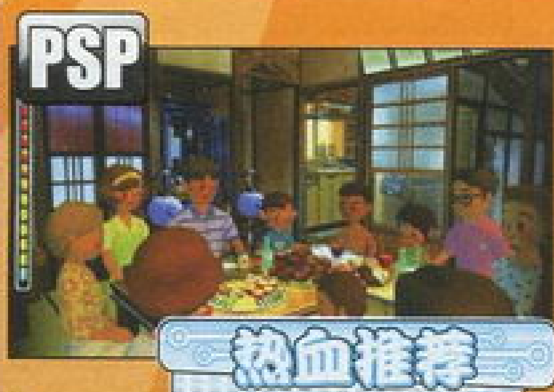
胧月 门槛比起初代有所降低，但序盘依旧艰难。系统上优化不少，但仍有炼金操作麻烦、不能用L/R键切换道具种类的细节问题，希望续作能进一步进化。 7

■剑と魔法と学园モノ。2■UMD■Acquire■RPG■2009年6月25日■1人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

我的暑假4 濑户内少年侦探团、我和秘密地图

主人公是一名来到叔叔的海滨之家度假的小男孩，玩家可以探索诸岛，也可以在秘密基地与伙伴玩耍，收集到5张藏宝图甚至能发现秘密宝藏。



可玩性	★★★★☆
细节	★★★★★
怀旧度	★★★★★

总分 26



素质非常高而又不算大众向的游戏，尤其是对于年纪比较小的玩家而言可能反倒激不起什么共鸣。游戏玩法依旧丰富，没有固定的强制通关路线，虽然整体波澜不惊，却在版图的每一处都设下了发掘的乐趣。系统上的优化也让流程进行起来更为顺畅，如可以随时随地写日记、关闭新种类昆虫头上的“NEW”字样保持探索乐趣等。令人不太满意的地方是，主人公在设定中是较为任性的，但实际游戏里却基本没有体现出来。剧情事件比起前作也有所减少，虽然自由度很高却也淡薄了离别时的酸楚感。 **9**

雷伊 角色设定依旧想当出彩。尽管加入了全新的小游戏，但总体来说新意还是不太足，感受那种怀旧的气氛或许比游戏本身更加吸引人。 **9**

阿鲁 游戏的风格依旧清新，许多小游戏都有把人拉回童年的感觉。特别是本作的潜水系统，将活动领域一下子扩大了不少，也让暑假生活变得更加丰富多彩。 **8**

■ぼくのなつやすみ4 濑户内少年探侦团、ボクと秘密の地图■UMD■SCEJ■A・AVG■2009年7月2日■1人■无对应周边

初音未来 女歌手计划

本作是以日本人气虚拟歌手初音未来为卖点的音乐游戏，除初音以外，VOCALOID家族的其他成员亦会登场。玩家还能利用游戏中的素材制作PV。



自由发挥空间	★★★★★
耐玩度	★★★★★
收集要素	★★★★★

总分 28



初音未来FANS绝不可错过的一款高素质MUG。本作中收录了大量初音未来的名曲，制作组还为大部分的歌曲都制作了精美的PV，相当有诚意。编辑模式的功能十分强大，当中可供玩家使用的背景、表情以及动作素材都极为丰富，能够使用自己存在记忆棒中的MP3文件进行编辑这一点使得玩家们有更大的发挥空间。不过这个制作过程不仅辛苦，还会耗去大量的时间，大家要先做好心理准备。另外，由于大部分舞步动作都是为初音专门设计的，因此当选择男性角色跳舞时看他们跳着和初音一样的可爱舞蹈，有那么一点别扭…… **9**

乌冬 初音的号召力无可置疑，游戏在吸引粉丝的同时还保持有很高的音乐游戏水准这点非常难得，并且强大的PV编辑模式绝不是抱着玩一玩的心态就可以掌握的。 **10**

胧月 本作与玩家的互动程度在同类作品中无出其右者，能给予玩家充分的创造成就感。不过由于平台的限制，编辑模式不太顺手，玩起来有点伤脑筋。 **9**

■初音ミク ープロジェクト ディーヴァー■UMD■SEGA■MUG■2009年7月2日■1人■无对应周边

变形金刚 堕落者的复仇 博派/狂派

根据同名电影改编的动作游戏，分为博派和狂派两个版本，玩家可挑选扮演能力各不相同的机器人，为所属的派别而战，争取最后的胜利。



自由度	★★★☆☆
系统	★★★★☆
视角处理	★★☆☆☆

总分 19



本作的整体素质比预期的要优秀得多，至少相比前作以及雷死人的PSP版已经进步不少。游戏最大程度地再现了两大派系变形金刚的特殊魅力——飞行、变形以及丰富多样的攻击武器，但是糟糕的视角处理丝毫没有改变。最令玩家投入的当属素质颇高的剧情影像和原声配音了。另外，任务制的设定极大地方便了玩家，但任务途中是没有SAVE选项的，玩家必须要一口气打完一个任务，这实在是个很不方便的设定。不过丰富的收集要素、适时出现的敌军等这些优秀的设定使得本作绝对值得变形迷们尝试！ **7**

乌冬 游戏各方面基本和前作相差不大，主要继承点包括了糟糕的视角、手感和音效等，当然，只要有爱的话，这些都不能成为阻碍粉丝玩这款游戏的障碍。 **5**

羽纹 限制关卡活动范围、使用任务制的方式让游戏更加紧凑，不过也因此降低了自由度。BOSS战对手规律性较强，稍微熟悉一下就能摸清打法让人感觉不太过瘾。 **7**

■Transformers: Revenge of the Fallen Autobots/Decepticons■卡片（512Mb）■Activision■ACT■2009年6月23日■1～2人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

游戏时间：15小时以上

文 阿鲁

有求生的意愿 就能找到道路

绝体绝命都市3 —壊れゆく街と彼女の歌—

PSP 绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声

绝体绝命都市 3 坏れゆく街と彼女の歌

◆Irem◆A・AVG◆2009年4月23日◆日版◆1～4人◆5040日元◆无对应周边

黄金眼评分 25

热血推荐

灾难中的启示

“《绝体绝命都市》系列”向来以灾难为主题，揣摩人们深处灾难之中的心情，观察灾难中各色人等的性格、心理，诸多符合各种人内心真实想法的对话选项，面对突如其来的危险时众人的表现等等，这种将游戏和现实几乎能联系起来的写实风格是许多玩家喜欢这款作品的原因之一。在本作中，刚刚踏入大学校园的男主角香坂直希，为了追寻自己的理想而放弃工作的本条□咲，以及为了复仇而被困在岛屿上的羽月彩水，三人在偶然中相遇，并在一起逃亡的过程中慢慢揭露了一个巨大的阴谋。登场角色虽然少，但整个故事不失韵味；虽然故事最后以团圆结局收场，但是玩过之后还是会发人深思。就剧情来说，本作是成功的，再配上游戏主题曲这天籁之音，可以说游戏寓教的目的达到了。

不思进取的典范

玩过本作的人应该对游戏里的纸片人印象非常深刻吧，虽然PSP身为掌机，功能比起PS2是差了那么一点，但也不至于除几个主要登场人物外，其余的人都是看不清轮廓的多边形吧，甚至是CG里都可以隐约发现其他NPC的建模和主角的区别，光从这一点来看，就足以看出制作公司的不用心。

其次就是游戏的操作，简直



▲主角和其他NPC在制作上的待遇差太多了

可以用相当蹩足来形容，特别是切换场景的那一瞬间，反应不够快的玩家一时间还真不知道怎样才能让主角往自己心里想的方向前进，相信这个蹩足的操作让不少玩家在最后的大楼逃生时死掉无数次。按着加速键前进时，不管离悬崖有多近，我们的主角都会毫不犹豫地跳出去，而且跳跃的距离和奔跑时的跳跃距离一样远……我说，做游戏的时候就不能稍微人性化一点么？谁在离悬崖还有几厘米的时候会大步跨过去啊？就算要跨距离也没这么远啊！

好在本作贯彻了系列的一贯思想，在系统上作了一番改动，不过这次的压力系统给人的感觉就是鸡肋中的鸡肋。相信玩过本作的人，不会有谁是因为压力过大而导致游戏结束的。几乎每个场景都有的记录点根本不给你储存压力的机会，而流程中能让人迅速蓄积压力的场景和情节也是屈指可数，这样的窘态也直接导致回复压力值的道具成为了摆设。而与玩家同行的女主角们仿佛是金刚附体，既不需要食物也不惧怕压力，甚至在公园中下雨的场景里，也是我行我素、横冲直撞，我想拿伞给她都不行，这和前作的寒冷系统比起来，互动性就差多了，我始终怀疑这是不是一部没有完成的作品。



▲流程中丰富的对话选项可以决定不同的人物性格

游戏优劣谈

说起来，Irem在游戏界也算是叫得上名字的游戏制作公司了，并且《绝体绝命3》在08年的TGS上的宣传做得也是非常的到位，光凭那首动听的主题曲就让不少玩家对这款游戏充满期待。游戏的官方网站开启之后，一段时间内各种更新内容让人也比较满意，特别是游戏女主角本条咲的博客也是不定期地更新，让玩家们还没玩到游戏就先和游戏角色有了近距离的接触。虽然这个博客直到游戏发售的前一天都在不断更新内容，但是官网的其他内容基本就停止更新了，甚至是连一张游戏的壁纸都没有提供。即便是这样，游戏发售后还是有不少玩家掏钱购买了这款游戏，首周三万套的销量也算是不错的成绩了，但是游戏给玩家带来的却是失望，劣质的画面、蹩足的操作、鸡肋的系统、不到3小时的流程，每一个缺点都无疑给购买了本作的玩家一记重拳，几拳下来玩家们也就只有望着天空默默落泪了。

其实要说起来，游戏还是有亮点的，应该说从游戏开始直到女主角唱歌那段CG为止都是非常不错的，剧情起伏自然不必说，中途的几次惊险体验也让鸡肋的压力系统有了一丝发挥作用的余地。可是自从那段CG过后，游戏的素质一下子就跌到了谷底，压力系统从此失去了作用，而蹩足的操作配合频繁的场景切换让游戏给人一种故意拖延时间的感觉，剧情的衔接说得过去，其实可以有更多悬念的，再加上最后的纸片大楼和纸片NPC，赶工的痕迹再明显不过了。虽然本人是不太喜欢游戏跳票，可是如果为了在预定时间内发售就在游戏的制作上严重缩水的话，我宁愿厂商推迟发售日期来改善游戏的质量。

前两作评价都非常不错的该系列算是被它的最新作丢光了面子，丢面子事小，损失大批的FANS才是最重要的。本来厂商的如意算盘打得很好，作为二线游戏厂商将评价还不错的二线游戏往掌机方面发展开辟另一片天空，但是却偏偏为了让游戏准时发售而忽视了游戏的质量，难道经济危机让做好一款游戏的资金都不够了么？还是为了周转资金将半成品游戏当成品来卖？难道不知道对玩家不负责任的后果是很严重的么？但愿这只是经济危机下偶然出现的不良产物。

今后的路

可以说本作的素质在FANS眼中算是低到一定的档次了，不过游戏首次加入的联机系统倒是让人眼前一亮，互动性在这个模式里很好地表现出来了。其实技术方面的原因是可以改进的，只要创意、剧情在，这个系列还是会走红下去的，只希望游戏制作公司在制作游戏时下足功夫，不要再犯这种完全可以弥补的错误，不要再让FANS泪流满面了。

游戏一品轩

要形容最近NDS和PSP的二线游戏市场，那真是天堂和地狱的差别，NDS的二线游戏可以说是多得写不过来，小翔也知道自己之前遗漏了几个不错的游戏，有机会的话再把它们一一补上。而PSP二线游戏方面，则是巧翔难为无米之炊，因此本辑就只收录了一款PSP推荐游戏。关于本辑的首推，虽然FANS向味道重了些，不过相信《EVA》和绫波的影响力，再加上游戏本身的趣味多多以及是汉化版，还是能够担得起首推位置的。

文 翔Starry 编 LIKY

本辑游戏推荐

新世纪福音战士 绫波育成计划with明日香补完计划DS（汉化版）

新世纪エヴァンゲリオン 绫波育成计画withアスカ补完计画DS

NDS	Broccoli	AVG
	汉化版	编号：2618

推荐给：喜欢《EVA》的人·喜欢绫波丽的人

毫无疑问，庵野秀明这个痞子是打算让《EVA》火上20年的，新一轮的圈钱计划也伴随着《EVA》新剧场版的上映而逐渐展开，与《EVA》相关的新游戏老游戏也是趁着围观群众多来凑热闹。上辑的首推就是一款“养人”的游戏，而本辑又是一款“养人”游戏，确实啊，现在养猫养狗游戏多没意思啊，还不如养人。游戏采用了2Gb的大容量，并启用了动画版的声优进行全程配音。本作的剧情并非脱离原作的世界观，相反，它基本是按照动画版的故事线索发展，只不过在绫波的身边多安排了一个三尉来担当她的监护人，而这个人当然就是玩家自己了。在游戏中，玩家需要为绫波制定每周的生活日程表，每日的各项活动影响着绫波的性格和能力数值，而她能力的发展当然也影响着游戏的结局。游戏的结局多达几十个，比如绫波成为疯狂科学家、运动健将、明星等等，当然广大群众最为关注的则是和绫波结婚的结局啦！游戏中绫波对主角的好感度是一项隐藏数值，要想较快地提升好感度首先就要将她那个家徒四壁只有张床的房间装饰好，然后给她买衣服并在餐厅狂点炸薯条。当在《绫波篇》达成一定条件时便可以开启《明日香篇》，不过《明日香篇》的部分并没有汉化，据说该部分最快能在8月汉化完成。



▲玩家需要安排绫波每天的日程活动。



▶游戏中不时会穿插动画版中的剧情，会让FANS感到亲切。

勇敢的少年啊快去创造奇迹！

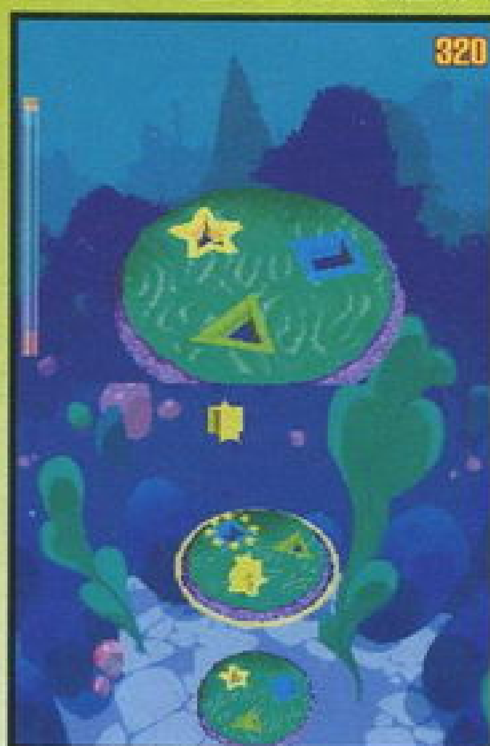
噜咕大对决

Roogoo Attack!

NDS	SoutuPeak Games	PUZ
	美版	编号：3960

推荐给：喜欢简单游戏规则的玩家·喜欢轻松益智游戏的玩家

《噜咕》（Roogoo）是一款去年6月发售的Xbox Live下载游戏，由于玩家的反响不错，厂商随后推出了PC版、NDS版和Wii版。这款益智游戏有一个小小的故事背景：由于噜星球的国王贪得无厌，使得本来快乐而又和平的噜星球变得荒芜而又充满邪恶，噜咕们开始想方设法收集天上掉落的各种形状的流星来恢复噜星球的生机。游戏的玩法也正如故事所述的那样——收集各种形状的流星。玩家需要操作多个不同高度平台的转盘，让流星落下到相应形状的洞孔中并最终到达最底部的平台。游戏的操作非常简单，左键或者L键逆时针转平台，反之则为顺时针转平台，A键加速流星的下落。游戏主要考验玩家对顺逆时针转动的反应能力和动态视觉能力。游戏的联机对战包括了多种模式，另外本作可以通过和Wii版的联动来开启新的关卡。



▲游戏的玩法虽然简单，但蕴藏的乐趣却不小。

冰河世纪3 恐龙的黎明

Ice Age 3:Dawn of the Dinosaurs

NDS	Activision	ACT
	欧版	编号：3905

推荐给：喜欢《冰河世纪》电影的人·想找轻松休闲动作游戏的玩家

随着美国电影暑期档的来临，各种大片改编的游戏也层出不穷。而由长毛象、剑齿虎和树懒组成的搞怪团队也在7月回归了！本作是一款3D动作游戏，玩家需要操作电影中新增的角色Buck在危机四伏的恐龙丛林世界中展开传奇的冒险。游戏中Buck的动作比较丰富：A键翻滚，Y键利刃攻击，X键是投掷浆果，跳起后按Y键是下压攻击，翻滚后按B键是大跳。游戏中玩家只需要一路前进到达关卡的终点即可，不过途中有水晶可以进行收集，收集的水晶可以用于购买小游戏和提升角色能力。除此之外，关卡中还可以收集松果，每收集到一个便会穿插有那只贱贱小松鼠找松果的搞笑剧情。总的来说，本作还是值得一玩的，另外其电影已于7月8日在国内上映，想在炎炎夏日感受冰河世纪的朋友切勿错过！



▲游戏的操作手感不错。

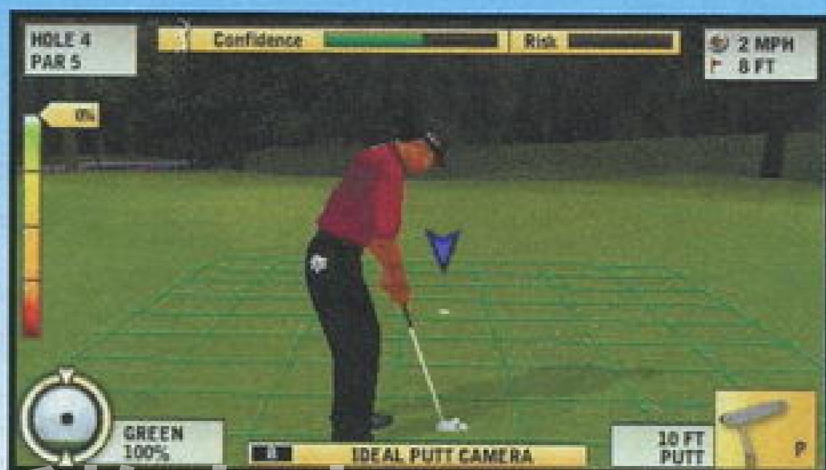
泰格·伍兹 高尔夫球巡回赛10

Tiger Woods PGA Tour 10

PSP	EA	SPG
	美版	大小：约1.37G

喜欢高尔夫运动的人·对高尔夫运动感兴趣的玩家

Golf（高尔夫）一词是由green（绿色），oxygen（氧气），light（阳光）和friendship（友谊）四词而来，它们能够很好地反映出高尔夫这项文明高雅的绿色运动。本作既然是“EA Sports”旗下的品牌，那在游戏的外部“包装”上必然是财大气粗：收录超过20名明星球手，获得诸多世界著名高尔夫球场和体育运动品牌的授权，邀请专业解说员为比赛进行解说……游戏主要有快速比赛、巡回赛和联赛挑战三个模式，玩家可以自定义角色征战赛场。在操作上，本作可说是既浅显又精深：即使是新手玩家也能较快上手，但不少细节的操作则会体现出老鸟的实力。游戏的快速比赛模式中有一个非常详尽的高尔夫教程，伍兹会一步步教你游戏的基本操作，只要认真学习，很快就能够感受到高尔夫运动独特的魅力。



▲虽然看起来数据众多，但操作起来还是很容易上手。

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“大小”一栏数据仅供参考。

我的模拟赛车

MySims Racing

NDS	EA	RAC
	美版	编号：3862

推荐给：喜欢《马里奥赛车》的玩家

“《我的模拟人生》系列”（MySims）是EA为了拓展“模拟人生”品牌而推出的全新系列，游戏一改原系列模拟真实生活的风格，采用的是卡通人物造型的虚拟幻想世界风格。而这款《我的模拟赛车》与其说是“模拟人生”，不如说是模拟《马里奥赛车》。它在竞速模式中的画面、操作以及道具设定，都和《马里奥赛车》如出一辙，如果你是《马里奥赛车》爱好者，那这款游戏肯定能很快上手。不过它增加了一个氮气加速系统：当在过弯漂移成功时，便会积蓄能量槽，按X键消耗能量槽则会进行氮气加速。当然这是在竞速模式中，在故事模式下，玩家所操作的自定义角色会开着一个小卡丁车在小镇里晃悠，通过做任务的方式来升级强化赛车。小镇地图上标明方格旗的地方则会进入竞速模式，只有在竞速模式的比赛中获得第一名才能不断开启新的赛道，从而推动游戏进程。



◀ 游戏的风格与《马里奥赛车》十分相似。

江户川乱步的怪人二十面相DS（汉化版）

江戸川乱歩の怪人二十面相DS

NDS	Takara Tomy	AVG
	汉化版	编号：3183

推荐给：喜欢侦破推理AVG而又日语苦手的玩家

江户川乱步是日本推理小说界的泰山北斗级人物，其笔下的明智小五郎、少年侦探团、怪人二十面相都成为了他小说的代表性角色。在本作中玩家则需要操作少年侦探团的小林等人与怪人二十面相展开再次对决！游戏秉持着推理AVG的基本传统，通过不断调查现场和询问相关人来推动剧情的发展。不过游戏中推动剧情的系统判定比较严苛，也缺少提示，如果被卡关的话建议多在场景中调查一下各种物品，还要多注意剪切对话中的红色关键词来收集拼图碎片。例如自认为对侦破推理题材作品有一定了解的某翔在游戏最开始的找徽章处就对着书架点了近一个小时，硬是没找到徽章（其实必须要点击书架、沙发和书桌三件物品后才会自动触发剧情）。游戏的汉化非常优秀，玩家对剧情的理解不会有任何问题。



◀ 本作的汉化十分优秀，值得一试。

霸王 鬼怪奴仆

Overlord Minions

NDS	Codemasters	A・AVG
	美版	编号：3901

推荐给：喜欢解谜动作游戏的玩家

《霸王》是在家用机平台和PC平台推出的一款美式动作冒险游戏，其续作《霸王Ⅱ》也在6月底发售，本作则是根据第一作而开发的一款原创游戏。在游戏中，玩家不再操作家用机版中的霸王，而是操作他手下的四个能力各异的小鬼。每一个小鬼都有其独特的能力：褐小鬼物攻高，蓝小鬼能游泳，红小鬼能喷火，绿小鬼能隐身。除此之外它们还有一些独特的能力，玩家就需要运用这些小鬼的能力来解谜打开机关。解谜的风格加上45度的俯视角画面，小翔在玩的时候甚至找到一些《塞尔达》的感觉。游戏的3D画面十分优秀，上屏显示地图下屏显示游戏画面。要说这款游戏最大的败笔，那就是它完全采用了触控操作。小鬼的动作比较丰富，但由于对触控感应的精度不够，误操作非常多，这点让人恼火。



▲玩家需要操作多个小鬼来解开机关。

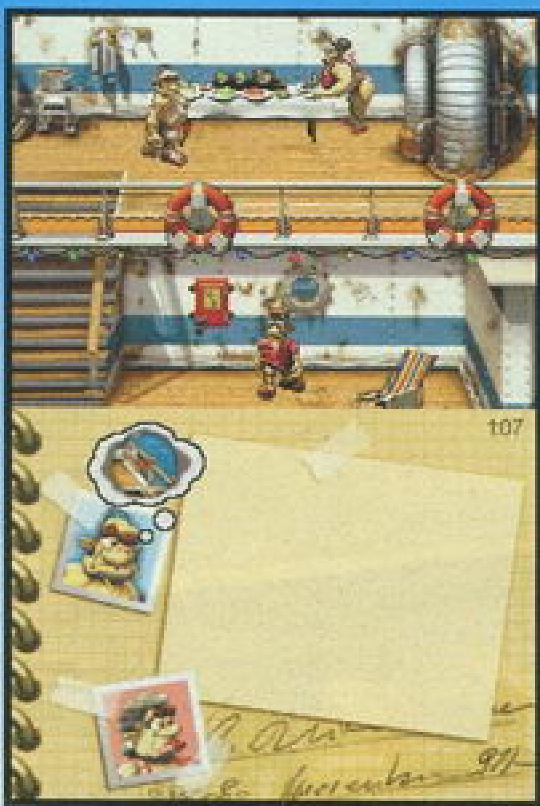
整蛊邻居

Neighbours From Hell

NDS	JoWooD	AVG
	欧版	编号：3954

推荐给：喜欢搞笑游戏的玩家·喜欢星爷《整蛊专家》的人

《整蛊邻居》原是PC平台上的游戏，曾推出过两作，该作是PC版第二作的移植版。游戏中，玩家要扮演伍德对讨厌的邻居制造各种恶作剧的整人秀。每个关卡中可以制造多个整人秀，如果伍德被抓住则会消耗一条命。游戏对操作和系统缺少必要说明，使得小翔还研究了半天。玩家在特定地方按A键可以获得物品、利用物品或隐藏自己不被发现。下屏邻居的想法框表示该邻居接下来会做什么，按方向键和R键可以随时观察邻居的一举一动，这样可以免于被发现。游戏中存在着小狗之类的动物，一般的移动会引起狗叫，这时要按方向键和L键小心翼翼地移动。拿第一关来说，玩家可在船的右下方获得肥皂和军刀，然后将肥皂放在右上方的水洼中则可制造一个整人秀。之后将军刀用在左上方餐桌处则又可制造一个。



▲游戏的风格比较搞笑。

一品短消息

NDS

●在所有NDS游戏中媒体平均得分最高的超级大作《横行霸道 唐人街战争》发布了汉化V1版，游戏基本汉化完全，不过还存在着一些小问题有待完善。

●光荣出品，以战国时代为背景，类似《逆转裁判》玩法的策略类AVG《令旗所向》（2816）发布了不完全汉化版，游戏汉化了第一章和第二章（部分）的剧情。

●根据即将上映的电影改编而来的《哈利波特与混血王子》欧版（3940）推出。除了操作上的差异外，游戏在画面、音乐和系统上基本与PSP版一样。

●FromSoftware出品，由横沟正史笔下的名侦探金田一耕助担当主角的推理文字AVG《八墓村》发布（3885）。

●Capcom出品，去年11月13日发售的RPG《流星洛克人3》美版推出（3930，3931）。

●今年1月发售的RPG《女神异闻录 恶魔幸存者》推出了美版（3902）。

PSP

●刚发售不久的音乐游戏《初音未来 女歌手计划》发布了汉化版，由于汉化组采用了游戏自带的日文字库，所以汉化成中文后有不少的错别字。

●适合女性玩家的轻松休闲游戏《凯蒂猫的快乐装饰》推出了汉化版。

●6月25日发售的桌面类柏青哥游戏《实战柏青嫂 花花祭》推出了汉化测试版。

●移植自NDS的RPG游戏《世界因我而转 光与暗的公主》推出。

●两款恋爱AVG《爱神有约G.P. 校园公主携带版》和《青空下的约定 手心的乐园》发布。

最近开始追看木村天王的最新日剧《Mr.Brain》，编剧可能是受了脑锻炼游戏的启发而鼓捣出这么一个以脑科学研究为角度的侦破推理剧。紧凑的故事剧情再加上每集的明星客串，看起来确实相当过瘾，不愧为春季日剧收视率NO.1。而另一部追看的《名侦探的守则》除了不断恶搞传统推理剧的桥段以外，有一集还狠狠地恶搞了一把安达大神的《TOUCH》，让人喷饭。



喜欢足球题材作品的玩家肯定不会对“《创造职业球会》系列”这个名字感到陌生，这款SEGA旗下的模拟经营类游戏在SS时代就获得了玩家的一致好评。如今厂商公布系列最新作登陆PSP平台，掌机玩家们可以领略到足球经营类巅峰作品的魅力了！



J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！6 Pride of J

期待度 B

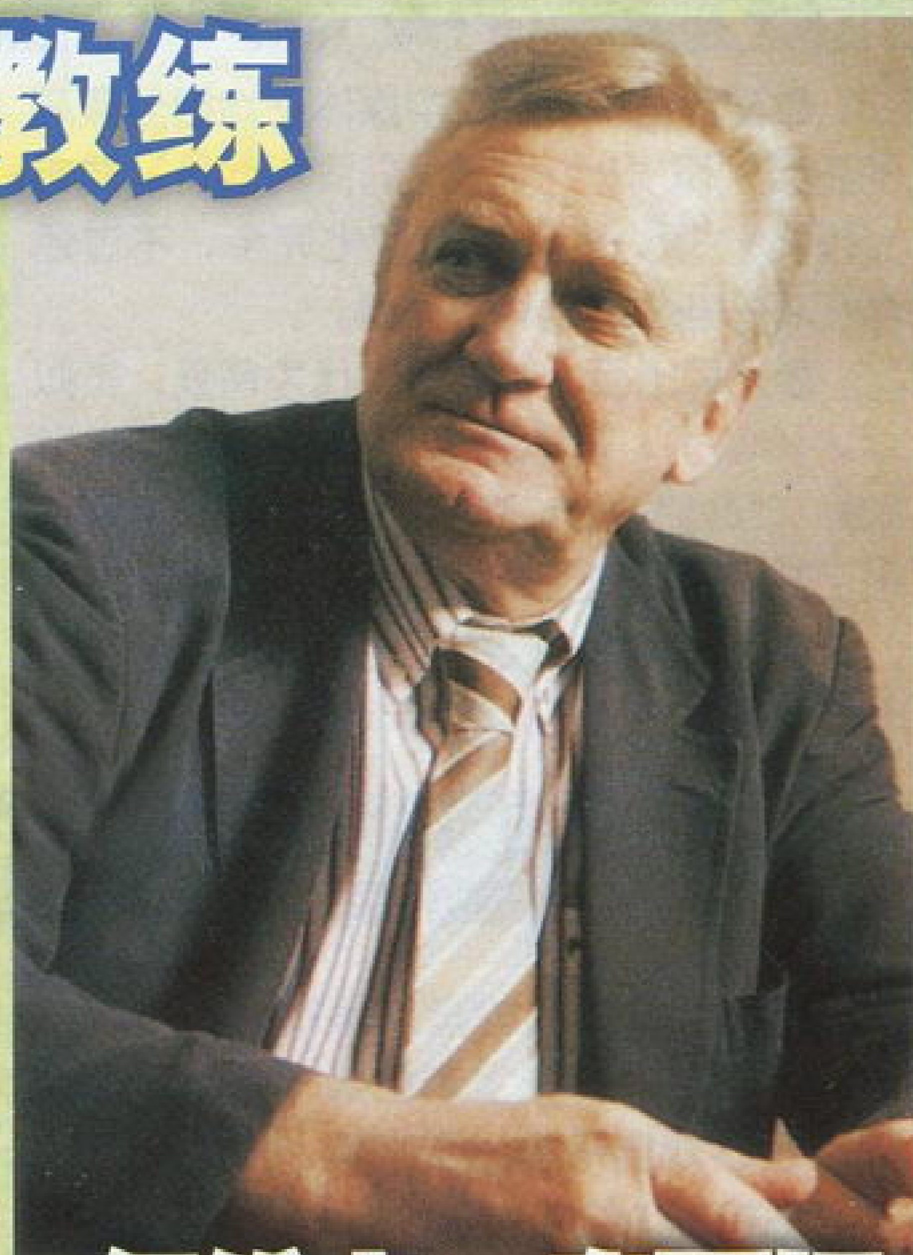
J联盟　创造职业球会6			
J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！6			
SEGA	SLG	预定2009年秋	日版
1～2人	售价未定	对应周边未定	

PSP

文 羽纹　美编 澄香

前日本队主教练客串登场！

现在以足球为题材的作品都喜欢请一名代言人，在这点上《创造职业球会6》也不例外，此次SEGA请来的就是前日本队主教练伊维卡·奥西姆（Ivica Osim），他将出现在作品里为玩家经营球队提出宝贵的建议。



伊维卡·奥西姆

南斯拉夫人，曾带领南斯拉夫队闯入1990年世界杯的八强。2006年世界杯结束后接替济科执掌日本队教鞭，任职时间约1年半。





▲▶奥西姆先生在游戏中扮演的角色是玩家球会的顾问。



收录J1·J2共计36支俱乐部队伍

选择喜欢的球队以称霸联盟为目标！



玩家在游戏里要率领自己的球队参加J联盟，在激烈的角逐中逐步强化队伍的实力。本次游戏的基本流程和系列作并没有太大区别，不过系统方面将会出现显著的差异，具体表现就是在选择实际球队（非玩家原创球队）的情况下，“球队所要达到的赛季目标”、“游戏开始时的资金总额”、“初期的赞助商数目”等情报会和现实状况一模一样。



▲游戏初期的球会办公室画面，后方墙上挂着的“不屈不饶”的铭牌给人留下了深刻印象。



▶可以同系列以往作品一样招募喜欢的选手来向着J联盟的冠军宝座发起冲击。

游戏流程与目的

- 创建球队
- 经营球队
  - 经营
  - 补充球员
  - 培养球员
- 经营球队
  - 比赛
  - 战术
  - 起用选手
- 称霸J联盟
- 称霸亚洲
- 称霸世界

左边就是游戏的基本流程了，相比过去系列作并没有太大的差别，不过这里要卖个关子，本作似乎在达成“称霸世界”的目标后还有其他内容等待玩家挑战。



◀提升球队知名度后可以带来更多的门票收入，届时还能扩建运动场以容纳大量观众。



▶球队会馆是培养选手的重要设施，玩家可以在此配备各项训练设备。



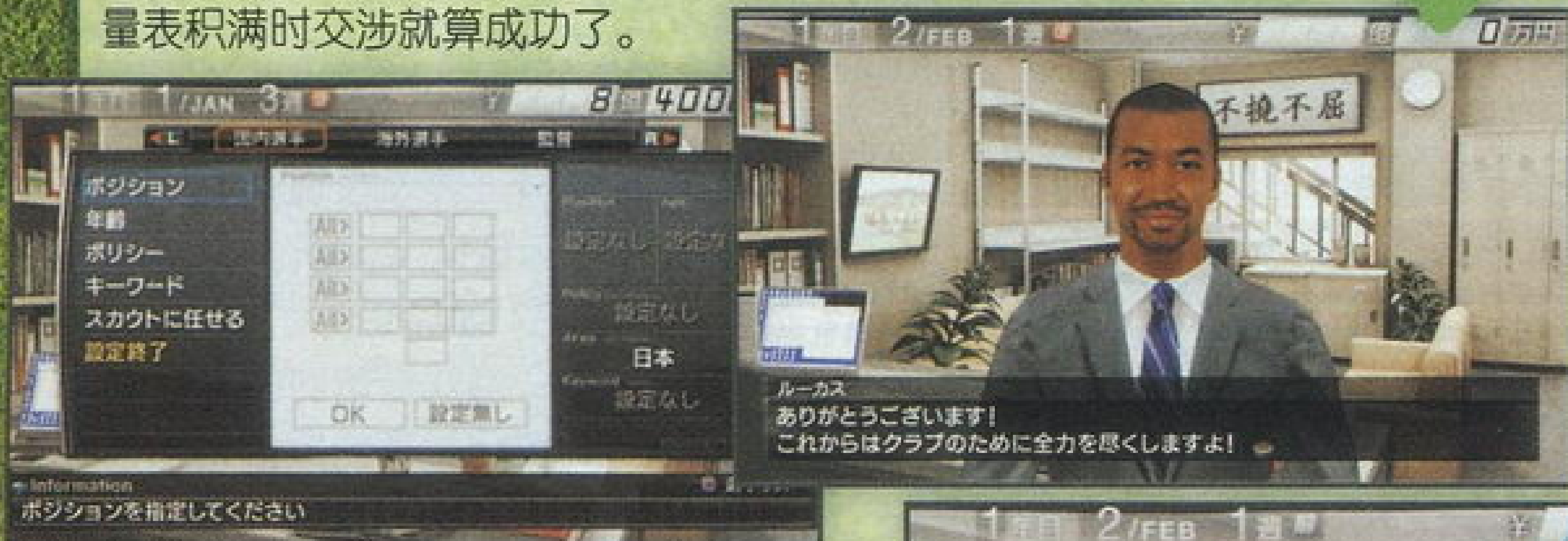
▲充实的训练设备会提升培养球员的效果，合理规划队伍资金，随时增添新设备吧！

各种系统的变化

CHECK 选手的交涉过程变得更加有深度

本作在与球员更改合同契约的流程上有所变化，虽然和以往作品一样会有3次开价机会来购买球员，不过在新作里每当玩家开出一个价格时都会出现和预购球员沟通的选项。随着不同的选择，屏幕下方代表球员满意度的计量表就会有所增减，当该计量表积满时交涉就算成功了。



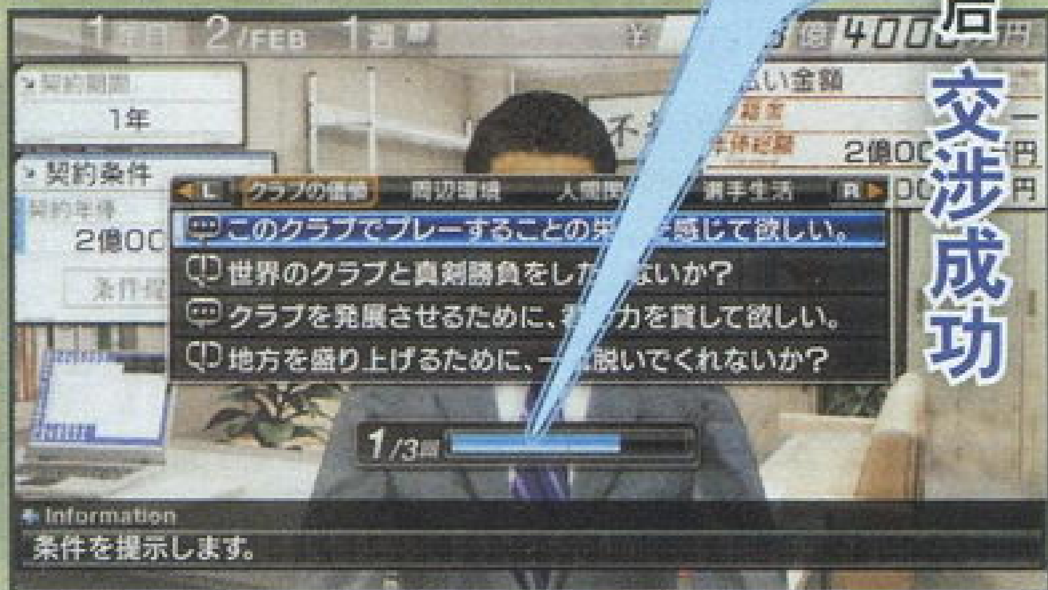


与队员沟通的选项内容丰富多变，包括强调球队现有状况、打动对方内心等等，考验玩家决断力的时刻到了。

浅蓝色的计量表积满之后 交涉成功



▲游戏有便利的搜索功能来寻找符合你需要的球员。



CHECK 利用全新的“选手觉醒”系统来锻炼自己中意的选手

本作在选手培养方面加入了名为“选手觉醒”的不明要素，目前官方就这点给出的情报并不明朗，不过可以肯定的是只要活用这项系统，即便是能力不怎么强的队员也可以达到参加世界级比赛的水平。怎么样，听起来比较玄乎吧？想要了解这个神奇的要素就请关注我们的后续报道吧。



注意选手资料

球员画面的左下方出现了名为“觉醒点数”（Awakeningpoint）的黄色槽，这似乎在给予玩家某些提示。

▼在选手的能力画面里有黄色和橙色两个图表，没猜错的话，黄色应该是球员现有能力，而橙色则是觉醒后的能力。

选手觉醒前后似乎会有天壤之别！？



CHECK 比赛兴奋度提升

《创造职业球会6》在比赛的表现方式上焕然一新，平时比赛时在2D描绘的足球场画面进行，不过在双方有进球机会到来时则会自动切换到极富临场感的3D画面，此时还会同时插入队员的特写。当玩家看到这令人兴奋的一幕时就预示着要进球或者要被灌了（笑）。



插入选手特写后就预示着有得分的可能



通常情况下的2D画面

▲在2D画面里，下方的信息栏会给出类似于实况直播时的解说信息。

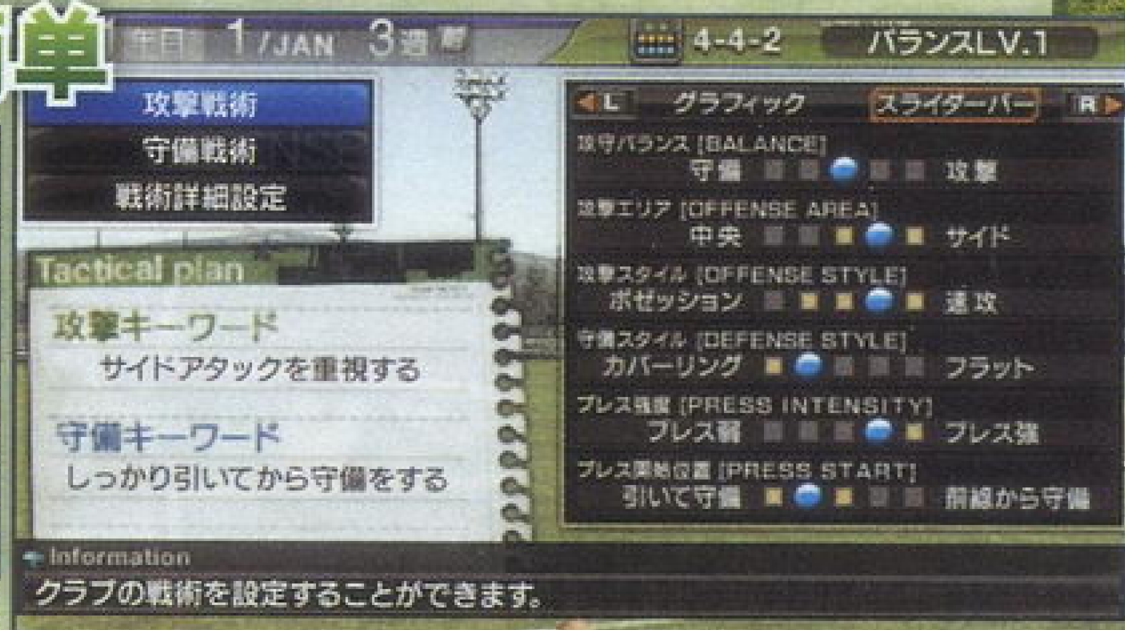


随即自动切换为大魄力的3D画面

CHECK 战术设定更简单



▲在J联盟里，阵形情况是默认设置好的，玩家可以根据自己的判断进行改变。

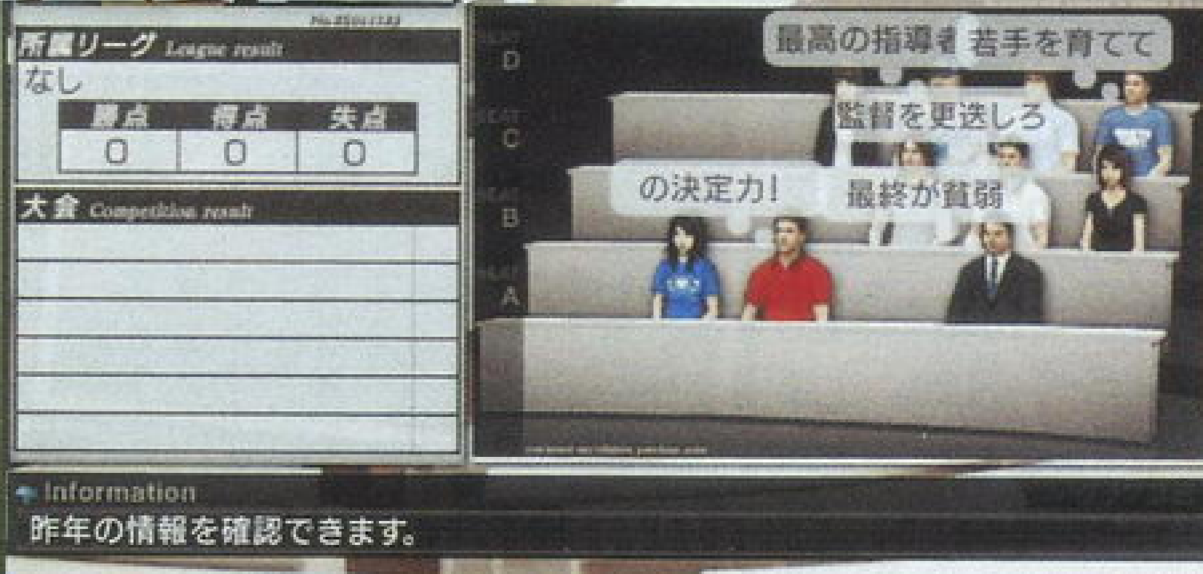


▲制定战术可简单可繁琐，选择合适你的方式来进行吧！

为了让那些不清楚足球战术的玩家也能体验到当教练的感受，厂商特意简化了战术设定的步骤和机制。当然那些系列的老玩家也可以通过手动设置来细致入微地完成场上的各种战术安排，无论是哪种类型的玩家都能找到乐趣。

CHECK 支持者的重要性上升

球队支持者（サポーター）的重要性比以往作品要高，这也是新作的瞩目要素之一。球队球迷的数量决定着球队的大致收入，另外他们还会对我方队员在比赛过程中的活跃程度产生重大影响。特别是在客场进行比赛时，我方球迷的声援似乎会大幅影响队员的精神面。



▲游戏中还会召开一年一度的支持者会议（サポーターカンファレンス），球队的成绩直接关系到球迷人数的多少。

428 封锁された渋谷で



曾经在Wii主机上大受好评的AVG大作《428 被封锁的涩谷》不负众望地移师PS3和PSP平台！这款作品实际上是名声斐然的音响小说《街》的续作，自身素质也毋庸置疑。不过因为种种原因，本作在发售之后曲高和寡，希望借由这次移植，《428》能取得与品质相符合的销售成绩。



文 胧月 美编 Juxi



428 被封锁的涩谷				
428 封锁された涩谷で				
PSP	Spike/Chunsoft	AVG	预定2009年9月17日	日版
	1人	5040日元	对应周边未定	



▲▶选择A选项，亚智说服了瞳，要求让自己率先前去，之后的结果……

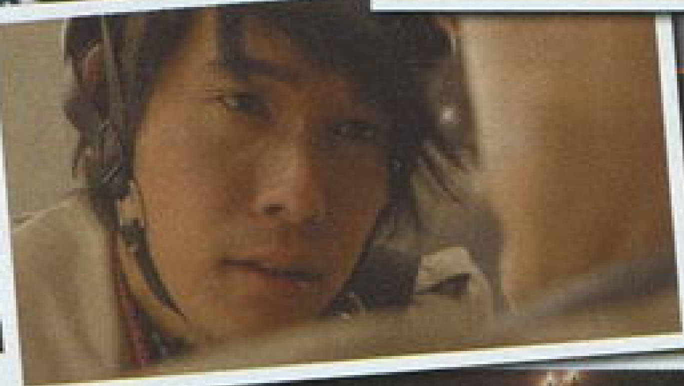
作品的特点？

以200X年的东京涩谷为舞台，围绕4月28日发生的一系列悬疑事件，5位主人公各自展开自己的故事。任意一个主人公看似毫不起眼的一个随意的选择，就有可能会跟其他主人公的故事进展取得互动，从而影响故事的推进甚至结局。以故事之间的交错、连锁为特点的这样一款音响小说在玩家有着绝赞的评价。另外游戏收录了由《月姬》、《Fate》的剧本担当奈须蘑菇执笔的附加剧本，所有的型月粉丝也没有理由错过这样一款佳作。



▲▶选择B选项，结果没能说服瞳，只能让她独自先去，之后的结果……

另外，从其中一位主人公剧本直接飞跃到另外一位主人公剧本中特定时间的“Jump”系统，让表面毫无关联的登场人物通过特定的人、物进行联动的要素，也是作品的一大趣味之处。



◀▲似乎毫无关联的主人公，其实在各个方面都有互动。

PSP版的预约特典

PS3版和PSP版《428》的预约特典为DVD影碟，收录了在游戏中登场的人气主人公御法川实与其伙伴矶千晶，作为导游为各位玩家介绍游戏中涩谷的取景地等未公开影像，另外还有游戏监督イシイジロウ与剧本担当的北岛行德进行的对谈影像《428的真实　イシイジロウ×北岛行德　对谈》也在其中，这对于玩过Wii版的玩家而言也是颇具吸引力的内容。

登场角色介绍



主人公1

远藤亚智

曾经是统率名为“KOK”这一涩谷不良少年组织的领袖。现在离开了组织，一个人做着上街拾荒的工作。就在这一天，来到十字路口拾荒的亚智，遇上了一位少女。而手持手枪的男人正向他们接近……

主人公2

加纳慎也



涩谷警察局的刑警。为了逮捕诱拐案件的犯人，这一天早早便埋伏在十字路口。早上10点，犯人出现并取走了赎金。加纳无视上司的命令独自追踪犯人，但陷入犯人大胆且巧妙的手段被玩弄于鼓掌之中。接着，事件发生了无法预料的变化……

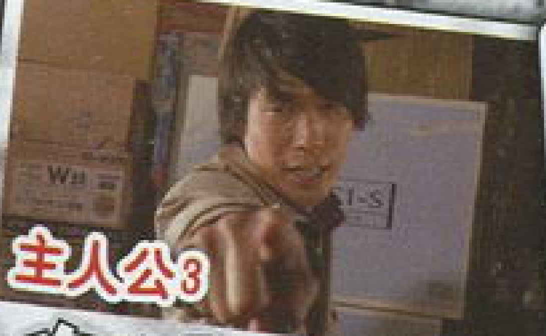




神秘的少女

瞳

即将被持有手枪的男子击中的时候被亚智所救的谜之少女。为了逃离不依不饶进行追击的男子，她与亚智一起逃窜在涩谷的街头。然而，追击者的背景却远比想象的要复杂。



主人公3

御法川实

原本是新闻记者，现任自由撰稿人。对于自己写下的内容持有绝对的自信。有拿手指指东西的习惯。



主人公4

大泽贤治

“大越制药”的研究所所长，病毒检查第一人。沉默寡言，对于病毒研究有着超乎寻常的热情。



主人公5

玉

身着猫头人偶装的少女。为了购入“某件东西”无论如何都需要大量金钱，因此正准备做日薪2万元的兼职。

A Nation without a Military An Army without a Government

无军事之国家 无政府之军队

在不久前的E3展会上，小岛秀夫公布了"《MGS》系列"的正统续作——PSP版《潜龙谍影 和平行者》，并确认这款游戏将由他本人亲自执导，由小岛工作室主力负责开发。游戏的故事发生于1974年拉丁美洲的哥斯达黎加，是在《潜龙谍影3 食蛇者》故事结束的10年之后，将为玩家讲述Big Boss的传奇故事以及Outer Heaven的崛起过程。



METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

潜龙谍影 和平行者			
Metal Gear Solid: Peace Walker			
PSP Konami	ACT	预定2010年	美版
1～4人	售价未定	对应周边未定	



期待度 A

文 伊娃 美编 澄香

大首领

■神不知鬼不觉地潜入敌军内部。

■一张我们再熟悉不过的脸。

游戏讲述的是传奇战士——大首领Big Boss的另一段传奇故事，他曾经统帅Metal Gear，为了维护世界和平向全世界的反叛者宣战，而其传奇背后的真相将会在本作中揭晓。

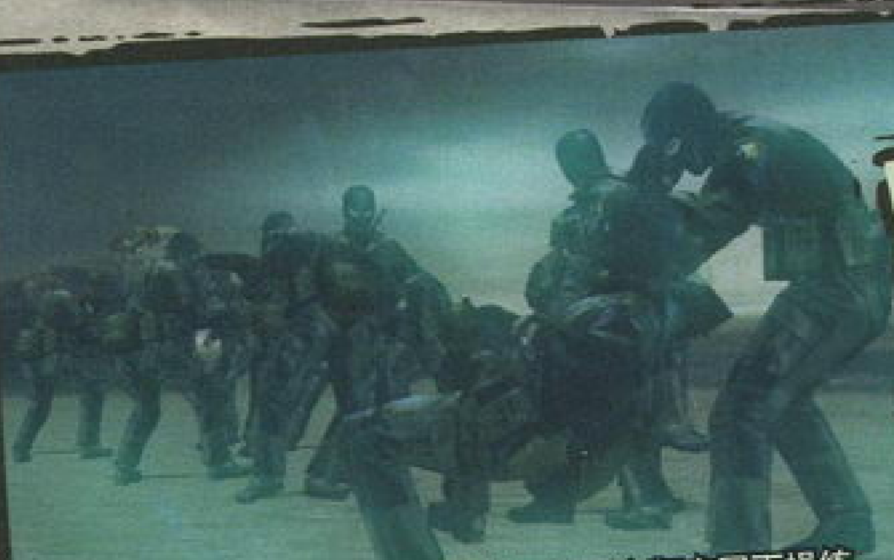
Big Boss

原名约翰，参加过无数场世界战役。20世纪60年代，其恩师引领者（The Boss）诈降，将核弹带入苏联交给恐怖组织，然而核弹在预料之外被引爆，为了避免美苏两国之间出现正面的冲突，引领者成了一颗弃子。约翰成为收拾残局的"食蛇者"行动的执行者，亲手杀死了恩师引领者。因此美国总统亲自授予他比"The Boss"更高荣誉的称号——"Big Boss"。

New Storyline

系列传奇故事中缺失的一环

20世纪70年代，大首领在南美洲的哥伦比亚组建了一支名为“无界之师（Soldiers without Borders）”的军队，在那里，一位来自哥斯达黎加的人探访了他。原来，随着古巴导弹危机的爆发，拉丁美洲已成为保持东、西方实力平衡的关键区域，而“无师之国（A Nation without a Military）”哥斯达黎加却神奇地保持着其和平及中立地位。然而，在这个国家的很多区域，一支神秘的外来军队似乎正进行着某种十分可疑的军事活动，为了继续保持哥斯达黎加这个没有任何军事力量的国家的和平，为了创造“世外天堂（Outer Heaven）”，无界之师开始行动……


■哥伦比亚，巴兰基利亚海岸，无界之师在冒雨操练。


■这支可疑军队正进行着大规模的武器部署。

孤独潜入？战术配合！

到目前为止，官方仍没有透漏太多的游戏细节，但是在E3现场演示的宣传片的尾声，4个不同装束的大首领同时出现在了屏幕上，小岛秀夫表示，本作中支持四人联机的合作模式将是游戏的重中之重。




▲拥有飞行能力、体型巨大的Metal Gear。

らき☆すた Lucky Star

泉此方与你相约圣诞

期待度 A

NET IDOL MEISTER

文 乌冬 美编 Juxi

描写泉此方和柊镜等女孩们日常生活的超高人气四格漫画《幸运星》终于要改编为游戏在PSP平台上登场了，不过本作的故事和原作并没有关联，玩家扮演的是一名偶像经理人，与女孩们一起踏上偶像之路。下面就让我们一起来看一下这款《幸运星》版"偶像大师"究竟是怎样的一款游戏吧。

幸运星 网络偶像大师				
らき☆すた ネットアイドル・マイスター				
PSP	角川书店	SLG	预定2009年12月24日	日版
	1人	6090日元	无对应周边	

《幸运星》成员偶像化计划

为了使秋叶原恢复往日的活力，秋叶原启动了一项通过育成网络偶像的方式来成立店铺独立偶像团体的计划，而参加了这项计划的，就是来自《幸运星》里的少女们。玩家将演经理人的身分，支持和帮助女孩们完成包括试演、上课在内的各种活动，和她们一起向着顶级偶像的目标努力！

むう…店長のプロデュースに
問題あり、か。
営業して思い出作れよ。

玩家的身分是经理人！

▲游戏采用的是漫画版的人设，三头身的角色看上去非常可爱。

泉此方



体育万能的宅女

受父亲影响，喜欢动画和游戏的宅女。个子虽小但运动神经拔群，拥有别人所不具有的触觉，另外喜欢的食物是巧克力螺面包

高良美幸



天然系的眼镜娘

此方的同班同学，生在富有家庭，也就是人们口中所说的大小姐，头脑好、品行端正。拥有自己的一套世界观，如果个中法则被打乱的话自己会不知所措。

柊镜



成绩优秀的傲娇娘

司的双胞胎姐姐，成绩优秀，不擅长料理。有着不服输的性格，并由此延伸出傲娇属性，经常和此方互相吐槽。

柊司



擅长料理的迷糊少女

镜的异卵双胞胎妹妹，与此方以及美幸是同班同学。和镜正相反，成绩和运动都一般，但料理手艺非常出众，性格温和但又有点粗心。

CHECK POINT

除了以上介绍的角色，其他来自原作里的角色也会在游戏中登场，从游戏画面来看貌似还有以前游戏版中出现过的角色哦。







偶像们的舞台

身为一名偶像，进行各种和工作相关的活动必不可少，下面以此方为例子，为大家介绍偶像们在此方的街、秋叶原、网络等场所中的日常活动。

此方的街



▲此方家所在的街道，在这里可进行各种活动，但如果要更进一步拓展活动内容的话则推荐前往秋叶原。

秋叶原



◀▲有商店、步行街和女仆咖啡店等各种活动设施，马上展开活动吧！

粉丝人数和同步率？

通过活动可以使偶像的等级和评价上升，并且粉丝人数也会增加，不过画面中的同步率究竟有什么用还不得而知，令人很在意呀。

网络世界也是非常重要的！

网络街道

在网络的世界中，同样也有商店、动画网站等设施，此方在这里也可以利用它们来展开偶像的活动，另外利用网络还能开设自己的博客。和前面的两个场所一样，网络世界的宣传和现实世界一样重要。



▲在网络上可以看到各位偶像的人气排名。

迷你游戏醒目！

各种活动是通过迷你游戏的方式进行的，顺利完成这些活动可以使偶像得到成长，并且偶像的粉丝人数和博客留言都得到了增加。



◀这难道是偶像的面试？从话语中可看出司非常紧张。

上课也是很重要的

▶此方的脸塞满了一个屏幕，究竟这是怎样的一个迷你游戏呢？

偶像的握手会



▲握手会的迷你游戏，给粉丝留下一个好印象吧。

工作开始

此方可在各种设施里可进行诸如试演、打工和上课等活动，在这些活动中，挑选演出的服装同样也是工作的一个重要环节，如能根据工作的内容挑选到合适的服装，可以达到事半功倍的效果哦。

换装开始





▲服装的选择界面中还可以看到竞争对手所选的服装风格偏向。

▲▶相信各种华丽的演出服装是游戏中一个重要调味要素。

换装完成





◀▼结果发表界面，粉丝人数、偶像等级和评价都得到了上升。





▲因为自己的穿着得体又得到了粉丝人数增加的奖励。

得到奖励了！

文 伊娃 美编 澄香

期待度 A

GT赛车PSP

Gran Turismo PSP

PSP	SCE	RAC	预定2009年10月1日	美版
	1～4人	售价未定	对应周边未定	

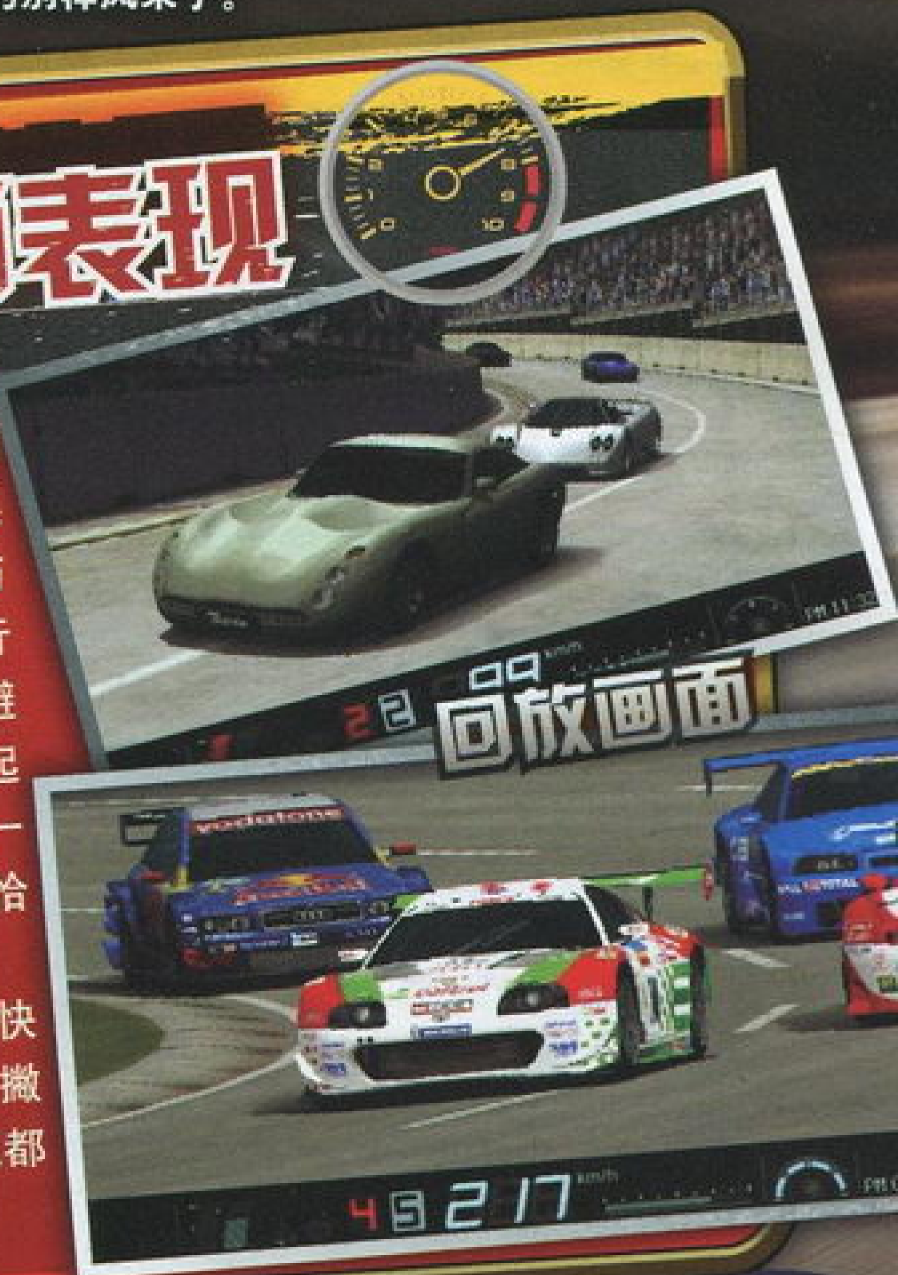


提到《GT赛车》，想必系列老玩家们对本计划于2004年与初代PSP同步发售的PSP版《GT赛车4》印象深刻，而就在之后近五年里的一再跳票致使全球玩家对此不再期待、奢望的时候，游戏竟然华丽地在不久前的E3会展现场提供了实机试玩！而且游戏终于确定于今年的10月1日与新一代掌机PSP go在欧美地区同步发行，并去掉了标题中的“4”，名为《GT赛车PSP》。掌机平台的玩家终于可以领略到《GT赛车》的别样风采了。

出色的画面表现

“《GT赛车》系列”发展至今已有10年的历史，从初代到最新的《GT5P》，每次在画面表现上带来的震撼效果都能让全球玩家惊叹不已。而PSP在图形技术上显然没法与功能更甚一筹的家用机相比，而且要在PSP有限的内存运行长距离赛道，也是非常困难的。虽然静态贴图还是无法避免地出现了锯齿现象，但是当比赛开始，赛车高速奔驰起来时，游戏画面以60帧每秒表现出的赛道场景绝对让每一位玩家心满意足！另一方面，赛车和路面、场景的融合恰到好处，这是同类竞速游戏所无法达到的优秀表现。

如果一款好的赛车游戏没有回放功能，那么玩家的快感必会大减。而本作就十分大胆地采用了近距离回放，撇开锯齿不谈，光是到位的镜头处理以及精细的建模体现都让人折服。



两种视角领略赛场魅力

本作中玩家可根据喜好自由选择主视角或车尾视角进行游戏，不同的视角表现将带给玩家多样的游戏体验享受。而游戏中并没有加入制作难度相当高的舱内视角，可能也是受PSP机能所限制吧！



丰富的游戏内容

本作将收录包括兰博基尼、法拉利、宝马、尼桑、奔驰等几乎所有知名品牌在内的共800辆赛车，而且在选择不同颜色以及各种涂装后能发生超过4500种变化。每辆车都在建模及性能上做到了最高水平的拟真，且在各种限制车辆特性的赛事中，玩家在车辆上的选择也都是非常讲究的，这就是本作在真实驾驶模拟上的最大魅力所在。





▲法拉利Enzo和尼桑GT-R SpecV闪亮登场。



本作亦收录了35条世界著名的竞速赛道以及系列人气赛道，再加上反向赛道和各种切割、接合后的赛道，游戏实际可跑赛道数量高达60条！

游戏在菜单界面上的设计简约明朗，特别是将已选模式、车辆、赛道以及游戏难易度规划在了同一屏幕上。

分享与联动

这是系列第一次支持玩家相互之间进行车辆分享、交换的作品，通过局域网玩家不仅可以与PSP玩家进行互动，而且玩家之间的车辆都是可以拿来交换的，并且交换过的赛车玩家将依然保留。

车尾视角



采用主视角进行游戏最大的特点就是刺激，也能最直接地感受到驾驶中的速度感。由于视野靠前，所以玩家对路况、车体近处的障碍等感受最清晰，容易做出反应。

车尾视角是从车尾处向前俯视，刺激感比主视角稍差，不过却大大扩展了视野，玩家能提前看到前面的弯道，以便更好地控制方向和速度，而且在超车时有利于估算速度和控制赛车之间的距离。

幻想战略SLG新装上阵

永无大陆再掀波澜

文 雷伊
美编 Juxi

作为Idea Factory旗下最具代表性的系列作品，“永无大陆系列”以宏大缜密的世界观受到了玩家的好评，而当年发售于PS平台的《鬼魂力量2》更是整个大系中评价较高的一作。“怀古厨”们可要打起精神来了，现在要为大家介绍的这款PSP游戏，便是当年《鬼魂力量2》的完全重制版，不仅人设全部进行了重新绘制、画面进行了大幅度强化，系统方面也输入了新鲜的血液。

いつかこの手が穢れる時に -SPECTRAL FORCE LEGACY- ™

期待度 B

双手沾染污秽之时 鬼魂力量遗产				
いつかこの手が穢れる時に —SPECTRAL FORCE LEGACY—				
PSP	Idea Factory	SLG	预定2009年11月	日版
	1人	6090日元	无对应周边	

什么是《鬼魂力量》？



《鬼魂力量》是Idea Factory于1997年10月发售的PS平台SLG作品。玩家可以从约40个国家的君主中选择一人，以统一大陆为目标展开游戏。《鬼魂力量》后来不仅发售了多部续作，而且还衍生出了诸如《混沌时代》等分支系列。独具魅力的人物也是该作品的特色，希罗、希风等角色有着极高的人气，在后来的作品中依然十分活跃。

继承魔王之血的爆炎之子

声优：宫村优子

希罗

大魔王贾尼斯的女儿，虽为魔族但流淌着人类的血液，有着一颗人类的心。

我不是为了杀戮而战，我说过，我是为我自己的理由而战

人物全部重新设计

相信熟悉原作的玩家看到本作的人设时，会有一种既熟悉又鲜的感觉。本作的人设起用了人气画师岩崎美奈子老师，其代表作有掌机玩家们所熟悉的《魔法工厂》、PSP版《英雄传说 卡卡布三部曲》等。岩崎老师的画风清新淡雅，使本作的人物在保持了原作氛围的同时，变得更加精美细致。



◀重新绘制的人物变得更加精美。









声优：私市淳

贾多

由大魔王贾尼斯的负之念产生的魔界兽，残酷无比，对人类抱有深切的憎恨。

声优：风间信彦

希风

打倒大魔王贾尼斯的三勇者之一，神赐予的圣剑“魔剑·流星”的所持者。

声优：大本真基子

小雪

掌管北方小国的女王，以魔王的消灭为契机突然现身，作为新国王即位。

声优：矶部弘

大蛇丸

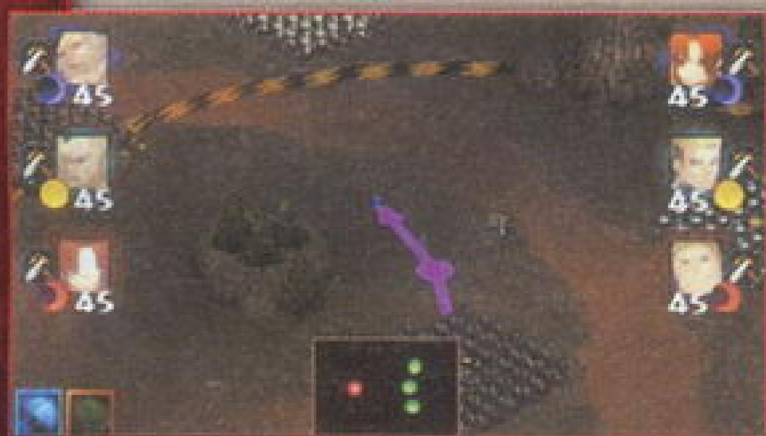
位于永无大陆极东的室町之王，是个非常坦率的人，对任何人都公平相待。

系统

本作的基本系统和原作相比，没有太大的变化。通过执行军师和领主的任命等各种内政指令，玩家可以强化本国的国力，然后通过不断对他国展开侵略以达到统一大陆的目的。不过本作除了保持这个大方向以外，预计还将追加几个全新的系统要素，现阶段可以确定的其中之一是武将COST系统，但具体情报还不是很明朗。

战斗

战斗部分由3个同势力部队组队进行。各名武将能使用强力的必杀技，给敌人造成巨大伤害。



▲战斗部队可在画面下方的小地图上进行确认，绿色是我军，红色是敌军。



▲战斗的画面效果比PS版得到了大幅度提升。

内政

内政部分可通过执行各项指令来强化本国国力。武将多了以后，可以设定军师和领主什么的来强化地盘。



▲领地的细微情报都可以详细确认。



◀选拔武将对于强化本国实力来说也很重要，尤其对初期来说。

新系统

画面左下方我们可以发现COST这个新项目，不过其具体含义厂商还未公布，这个新系统会对本作的战略性产生怎样的影响呢？







通过109辑的初回报道，大家对在掌机平台首发的《伊苏7》有了一个大致的认识。不过想必当时大家心里都对首批公开的人设意见多多——那人设可不是一般的"山寨"。不过不要紧，Falcom自己也意识到了这一点，所以起用了新的画师（《星海4》的那位）将人设完全推翻重新设计。现在我们看到的人设终于又回到了"《伊苏》系列"的唯美风格，并且菜单界面中的人设也都改头换面，对比以前，实在是养眼了不少。

伊苏7			
Ys SEVEN			
PSP	Falcom	A・RPG	预定2009年9月17日	日版
	人数未定	6090日元	无对应周边

相关报道 Vol.109 P24

期待度 A

文 雷伊 美编 澄香

3种攻击方式

本作有斩击、打击和射击3种攻击方式，它们由使用的不同武器来决定。不同的攻击方式对敌人存在着不一样的攻击效果。

斩击



快速的连击和稳定的攻击力是该角色的魅力。剑的斩击对付大多数敌人都游刃有余，对外皮柔软的敌人更是尤其奏效。

亚特鲁

打击



多奇

以腕力为武器的力量型角色。拳攻击能对敌人造成直接冲击，对外皮坚硬的敌人有效。但是动作较慢，对付动作敏捷的敌人比较吃亏。

射击

特征是身轻如燕，弓能远距离放箭，对速度快的或是飞行系的敌人都很有效，但对付外皮坚硬的敌人比较棘手，攻击力也较低。



艾夏



亚特鲁半年前遇到的黑发佣兵，能够熟练使用符术和差遣三只人造精灵。虽然对老好人的亚特鲁有所怀疑，但貌似很佩服他作为冒险家的实力。这次他比亚特鲁等人先来到了阿鲁塔哥，在各地进行着看起来有点可疑的行动。

战斗

参战成员包括主人公亚特鲁在内每次最多可编排3位，玩家每次只能操作其中一人来进行战斗，但是通过按□键，玩家可以随时切换操作角色。也就是说，其实3名同伴玩家均可使用。根据与敌人之间的相性来选择恰当的操作角色会令战斗变得更加轻松。



◀除亚特鲁之外的角色也能由玩家操作，按下□键即可随时变更。



▶碰到目前操作的角色打起来比较吃亏的敌人时，不妨立即切换成使用其他攻击方式的角色试试。



▲麦雪拉虽然双目失明，但她的魔法攻击却非常强劲。





▲位于沙漠地带的赛格拉姆之里供奉着司掌活力的焰龙。

穆斯塔法

位于沙漠地带的“赛格拉姆之里”的村长。统帅阿鲁塔哥公国龙骑士团的多拉伊塞将军的儿子，但他对抛弃了村子的父亲感到十分厌恶。力气很大，能够轻松挥动巨大的锤子进行战斗。似乎有个生病的妹妹，对她的关心无微不至，甚至有些保护过头。



▶穆斯塔法的攻击方式是打击。

麦雪拉

受到风之恩惠的丰饶峡谷地带村落“凯洛斯之里”的村长，同时又是一位双目失明的巫女。擅长不可思议的先见之力和操纵风的法术，对古老的阿鲁塔哥传说也很熟悉。亚特鲁访问村子也在她的预见之中，她除了作为他的向导，还对亚特鲁的冒险献出了一臂之力。攻击方式是射击，能够在远处使用强力魔法对付敌人。

◀位于峡谷地带的凯洛斯之里供奉着司掌息吹的风龙。

科幻版《怪物猎人》闪亮登场！

光环 视频收录

GOD EATER®

"《怪物猎人 携带版》系列"在PSP平台上大获成功有很大一部分功劳要归功于其便利的联机环境，而光荣的跟风之作《真·三国无双 联合突袭》也取得了良好的销售成绩，协同作战类型游戏的热卖让厂商不断对其看好。如今又有一部仿《MH》的作品出现在大家面前，这就是NBGI制作的《噬神者》，我们姑且可以将其看成是科幻版的《MH》，如果你感兴趣的话就快跟随我们的报道来了解一下吧！

文 羽纹 美编 澄香

期待度 A

噬神者

ゴッドイーター

PSP	NBGI	ACT	预定2009年秋季	日版
	1～4人	售价未定	对应周边未定	

吞噬大地一切的谜之生物「荒神」集团与讲究协同合作和高速战斗的「噬神者」之间的宿命之战

故事背景



一方是侵蚀地球的荒神（アラガミ）、一方是为了生存而歼灭它们的噬神者（ゴッドイーター），这两股水火不相容的势力却持有相同的细胞。面对那些具有高度未来文明的神秘生物，噬神者们只有借助对自身的理解、以以毒攻毒的方式来对对方进行打击。在这个美丽而又荒废的星球上，一场无尽的战斗拉开了序幕。

KEY WORD 荒神

突如其来而现身的谜之生物，拥有近乎于神一般的强大身躯，以侵蚀地球为目的。人们因为其可怕的力量而称呼它们为“荒神”。

KEY WORD 噬神者

在荒废的未来世界中，既有放弃希望只知道整天祈祷的人，也有勇敢地拿起武器和荒神展开抗争的人。那些能够操纵惟一能对抗荒神的武器“神机”、并且以自己性命为赌注而进行战斗的少年，被人们称为“噬神者”。

受到成群的敌人围攻时，噬神者们要和同伴齐心协力，凭借智慧和力量来迎战。游戏中同伴之间不仅包括一齐攻击、危机时的相互救助、掩护分散等一些简单的配合，玩家之间还可以交换各种捕噬敌人所获得的能力。针对敌人的弱点以相应的武器进行攻击能取得理想的效果，这在战斗中既重要又必要。

自由的角色创建与武器定制
超过100种的多彩任务
等待你来挑战！



KEY WORD 神机

让荒神的细胞与人体相连接并被作为武器使用的便是“神机”，它是噬神者们与荒神战斗的有利武器。另外，属于生物武器的神机还具有能吞噬敌人的特殊能力。

神机系统

注入有荒神细胞的武器神机拥有捕食敌人并夺取对方能力、随意切换剑和枪等几种不同形态的特殊机能。此外，利用打倒荒神所获得的各种素材可以强化神机的基本性能。

3种形态可随时进行切换



▲振臂一击破坏力惊人的巨剑和可发动高速连续攻击的短剑，你更偏好哪一个呢？



▲除了狙击以及突击效果，能将各种属性附加在弹药上也是枪形态的一个重要特性。



◀将寄宿在神机上的荒神细胞解放，武器就会变成捕食形态，此时能在一段时间内复制对手的各种能力。

神机解放模式

角色性能大幅提升



◀夺取敌人的细胞后即可进入神机解放模式（バーストモード），此时角色将追加急速冲刺和二段跳的能力，与此同时移动力、攻击力、回复力都将得到进一步的强化。

集结同伴的力量，对目标进行毁灭性打击



▲可以通过某些途径将同伴们从荒神那里复制的能力集结在一起，如此一来便可发动威力倍增的最终奥义。

魄力度满点的敌BOSS

钢铁的守护骑士

波尔格·卡姆拉恩（ボルグ·カムラン）

形似蝎子的荒神，拥有与巨大体形并不相符的惊人速度以及坚牢的盾状双手，对于噬神者来说最为致命的莫过于其波及范围颇广的尾部针刺攻击。另外在它身体的某个地方还隐藏着巨大的嘴巴。



魔眼女王

纱利艾尔（サリエル）

被称为「死之天使」的大型荒神，其额头的魔眼发射出的光线可以给目标带来极大的伤害和一些病气效果。战斗中的纱利艾尔会浮游在半空，这给噬神者的攻击造成了一定不便。



疾奔的雷帝

巴丘拉（ヴァジュラ）

体型巨大的狮形荒神，披风状的金色鬃毛是带电的，可以对目标发起猛烈的雷击。被鬃毛所遮挡的部位似乎是巴丘拉的弱点？



角色与序章故事

作为一款以联机为卖点的游戏，自由创建角色的设定是必不可少的，在游戏中操纵自己制作的人物战斗会使得玩家的代入感和投入程度都大幅提升。



▲主人公的名字、性别以及容姿可由玩家自行设定。而游戏的故事是以主人公所在的噬神者据点芬里尔（フェンリル）极东支部招聘新型神机的适合驾驶员为序幕展开的。

充满个性的同伴

在游戏的故事模式中，下方图片中的5位个性角色均会登场。这些同为噬神者的年轻人都是从所属组织芬里尔那里接受各种讨伐任务。在主角被卷入巨大阴谋的冒险途中，他们也将发挥极其重要的作用。

林德 CV 平田广明
少言寡语 且遇事冷静的领导形人物

爱丽莎 CV 坂本真绫
测试成绩优异的「新型」噬神者

索玛 CV 中井和哉
拥有超乎常人能力的老手兵士

耕太 CV 阪口大助
时常想家的乐天派

咲夜 CV 大原沙耶香
憧憬林德的冷酷御姐





◀▲在游戏的关键部分都会插入剧情动画，厚重的故事能给玩家带来享受。

文 羽纹
美编 Juxi

イナズマイレブン2 脅威の侵略者

期待度 A

当读者朋友们拿到本辑《掌机王SP》时，距离《雷电十一人2 威胁的侵略者》的发售还有差不多两个半月的时间。目前厂商在新作情报的放出上一点也不“吝啬”，在本次的前线报道中，我们就要带您去了解下游戏新剧情和通信对战新增要素方面的内容。

雷电十一人2 威胁的侵略者

イナズマイレブン2 威胁の侵略者

NDS				
Level-5	RPG	预定2009年10月1日	日版	
1～4人	容量未定	售价未定	对应周边未定	

相关报道 Vol.98 60/Vol.110 28/Vol.112 25

前情提要



话说元堂一行人为了获得能够与外星来客“异形学园”进行对抗的强大力量，踏上了到全日本寻找最强队员的冒险之旅。在新同伴总理大臣之女财前塔子加入后，雷门中学与异形学园的“双子风暴”进行了一场决战。比赛后瞳子教练对豪炎寺修也突然下达的离队命令让球队大为动摇，而为了寻找替代豪炎寺的强力前锋，他们又前往了北海道……



▶与雷瑟（レーゼ）率领的“双子风暴”之间的几次大战，令雷门中学足球队内部产生了些许动摇。

新剧情

异形学园内的又一强敌！

在与“双子风暴”（ジェミニストーム）大战三场后，雷门中学的队员们竟又遭遇了新的敌人“伊普西隆”（イプシロン），此时身心都显出疲态的元堂等人，几乎是连喘息的时间都没有。而这次比赛中，将有一名新的球员登场，那就是替代豪炎寺的王牌前锋吹雪士郎，究竟他的加入会给雷门中学带来怎样的新变化呢？





▲新加入的队员吹雪士郎，会成为下一激战中的亮点吗？

以守门员迪扎姆（デザーム）为中心的球队伊普西隆是异形学园的又一支队伍，他们的能力似乎比双子风暴要更胜一筹，即使有了吹雪士郎这样的杀手锏，雷门中学依然免不了一场苦战。



新剧情

漫游寺中学遭袭

由于事先得到情报说京都的漫游寺中学是异形学园的下一个攻击目标，因此元堂等人火速赶到现场。然而很快，漫游寺中学已经被打得落花流水，于是漫游寺队的经纪人春奈向元堂等人求助，并让漫游寺中学的主力木墓夕弥加入雷门中学，与伊普西隆一决高下。



▲看来漫游寺中学和伊普西隆的实力根本不可同日而语。

TEAM 漫游寺中学

被大家看好的拥有不错实力的球队，对漫游寺中学的队员们来说，足球不仅能够锻炼身体，也是心灵的一种修炼，因此实际上他们对各队之间的比赛和争夺并无野心。



拼死应战的漫游寺队



▶漫游寺队中不乏这种能够发动深厚功底必杀技的队员，然而在强大的伊普西隆面前依然是无济于事。

迪扎姆的铁壁防守

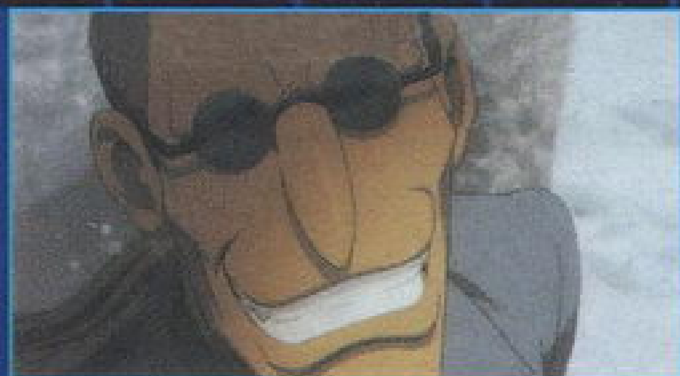


◀迪扎姆的必杀技能够将对方的强力进攻都吸收掉？



新剧情

影山零治的新团队



雷门中学得到消息称，原本应该已经被捕的帝国学园原总帅影山零治目前正在四国地区有所行动。赶到四国的元堂等人发现，影山零治竟然在这里组建了一支新的球队“真・帝国学园”。为了让原帝国学园的队员源田幸次郎和佐久间次郎两人离开此队伍，元堂等人向他们发起了挑战。

▲▼“真・帝国学园”的队员佐久间次郎发动魄力必杀技！

与“真・帝国学园”激战连连





战舰中的球场



▲▶与“真・帝国学园”的比赛在一艘巨大的战舰上展开。

TEAM 真·帝国学园

影山零治重新组建的精英球队。其中两名队员源田幸次郎和佐久间次郎是原帝国学园球队的成员，至于他们两人为何加入这支队伍，尚不得而知。



最多4人的通信对战

本作支持最多4人进行通信对战，该模式下玩家可以根据自身的需要，在1对3、2对2、4人对CPU等多种组合间进行变换。同时玩家还可以选择自己的队员与好友的队员组成混合队伍展开比赛，让队员们在丰富的比赛中获得锻炼和成长。





▶对战过程中，我方队员的踢球方向会以绿色箭头表示，而同伴队员的则会以红色表示。

▼登陆到通信对战模式后，玩家就可以自由进行敌我双方的组合配置了。

さんか イナズマイレブン チームレベル 42
さんか ブレイクス チームレベル 32
さんか ネッケツイレブン チームレベル 1
このメンバーでたいせんしますか？
はい いいえ

ブレイクス: ブレイクス / イナズマイレブン
イナズマ: イナズマ / ネッケツイレブン
これでよろしいですか？
はい いいえ

展现各地域特色的画面


北海道


奈良


京都

在《雷电十一人》里，故事是围绕着雷门中学来展开的；而在本作中，玩家可以搭乘“闪电商团车”前往日本各地进行冒险。为了真实地表现各地区的特色，游戏在画面表现上将如实地进行反映，例如气候、地方语言等。

文 洋葱 美编 澄香

以巨大的敌人为卖点的《巴哈姆特之血》又有新情报了，这次我们会为大家介绍最新公布的巨兽，以及与主角并肩作战的同伴。

期待度 A

巴哈姆特之血			
ブラッド オブ バハムード			
NDS Square Enix	A·RPG	预定2009年8月6日	日版
1~4人	容量未定	5980日元	对应周边未定

相关报道 Vol.101 P24/Vol.102 P26

BLOOD OF BAHAMUT



▲与强大的巨兽战斗的莲。

莲

胸怀大志，挥舞着白虎之刃的青年

莲与主人公一样都是巨人族，之所以选择刀为武器是因为觉得帅气。从小起就和主人公伊吹互相切磋磨练，性情急躁，和冷静的伊吹是完全相反的类型。不过莲很擅长照顾人，因此被身边的人当作大哥仰慕着。

■种族：巨人族
■年龄：18岁
■武器：刀

秘药

除了武器、防具和饰品外，角色们还可以将秘药装备在身上。秘药只能在一关中发挥作用，关卡结束后便会消失，秘药的效果对战斗有着极大的影响。

体力の薬LV1 20 2
体力の薬LV2 60 0
体力の薬MAX 140 0
武士の薬LV1 20 1
武士の薬LV2 60 0
武士の薬LV4 200 0
18600 選択 もどる
合成したいアイテムを選択してください。

◀在合成屋内制作秘药，效果越好的需要的素材也就越珍贵。





◀▼提升攻击力的秘药，虽然只是中级药，但提升的数值已经相当多了。

手持六刃的巨兽 基加美修







▲除了挥剑以外，还能使用远距离炮击。



拥有两张脸，手持六把剑，以邪恶骑士的姿态登场的巨兽基加美修。挥动着六把剑使出的充满狂气的剑技，光是看就让人战栗。据说若将基加美修打倒，异界之门就会被打开，世界将会陷入混沌之中。

技能

战斗结束后玩家有机会获得一种特殊道具，利用这些道具才能让角色们学会各自的固有技。另外，这些道具也可以通过合成来获得。



▲使用道具学习技能，还可以对技能进行强化。

▼出击时可以选择三个已学会的技能。





▲根据任务的内容选择合适的技能会使战斗变得相对轻松。

期待度 B

文 雷伊 美编 澄香

金田一少年的事件簿 恶魔杀人航海

金田一少年の事件簿 悪魔の殺人航海

NDS	Creative Core	AVG	预定2009年9月17日	日版
	1人	容量未定	5040日元	无对应周边

金田一少年の事件簿 悪魔の殺人航海

豪华客船上的惨剧，已拉开帷幕

继年初与名侦探柯南联手上演了精彩推理剧后，我们的金田一一又将以主角的身分登陆NDS平台，为玩家们献上另一出推理好戏。本作在初公布的时候原副标题为《客船爱丽丝号的惨剧》，不过由于某些原因，一个礼拜之后副标题就变为了现在的《恶魔杀人航海》。游戏虽然取材自老牌推理动漫，但剧情却是完全原创，并且由原作者监修，相信不会令FANS失望。

剧情



被高额的打工报酬吸引，金田一和美雪作为服务员登上了豪华客船露娜号。招待了世界各国名流们的豪华航海外表看上去光彩照人，但背地里，却是一个充满了自负与嫉妒的漩涡，在这种沉重的气氛下，客船出海了。

在最初的欢迎Party上，一位戴着面具的男子突然出现在大家的面前，并告之了这次航海的真正目的。紧接着，成为密室的豪华客船中接二连三地发生了惨剧。凶手是谁？航海的真正目的是什么？被招待的客人之间有什么共同的秘密？金田一一能否解开重重谜团，阻止恐怖的犯罪行为？

答案，只有作为玩家你的才知道。



金田一一

声优：松野太纪

名侦探金田一耕助的孙子，智商180以上的高中生。虽然平时看上去不大靠谱，但当发生案件时却像完全变了个人一样，用超群的推理能力解开难解之谜。

收集证词和线索

听取船上乘客们的证词是侦破案件的基础。玩家需要积极地与船上所有人对话，理清他们之间的关系，不漏掉任何一个有用的线索。一些看似不起眼的情报，结合其他情报之后，说不定可以形成非常重要的线索。玩家还可以直接用触控笔调查现场中可疑的地方，收集更多的证据，最终才能解开案件的真相。



其他主要登场人物































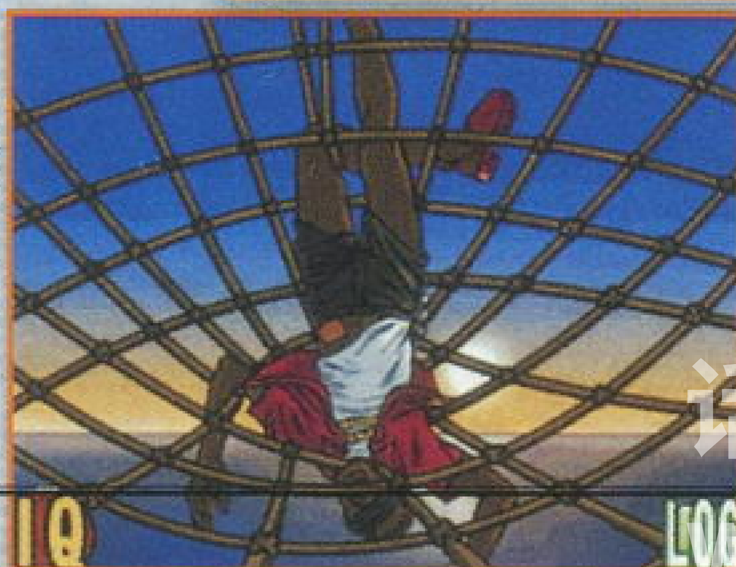


▶船上有很多房间，对于那些重要人物住宿的房间，一定要趁早记下房号并经常前去打听消息。





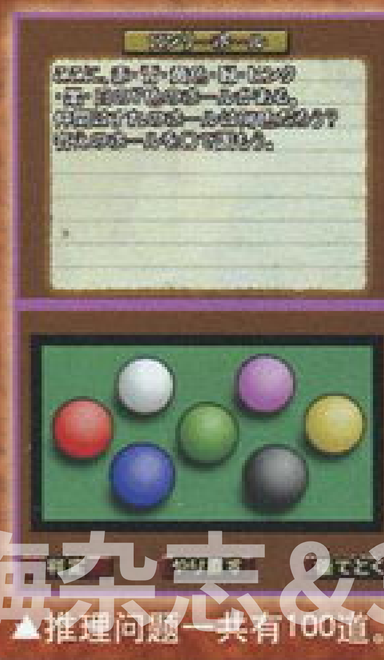
▲乘客们都是世界各国的名流，看似没有交集的他们之间也许存在着复杂的人际关系。



▶贸易商依巴的死法非常诡异，立刻对现场展开调查吧。

迷你游戏

除了本篇剧情外，本作还有“推理100问”与“和剑持警官下将棋”等附加内容。“推理100问”的问题可以在客船内的各个角落发现，玩家既可以当场挑战这些谜题，也可以稍后再解。“和剑持警官下将棋”顾名思义，就是可以和剑持警官展开将棋对决，不仅在本篇中可玩，在标题画面中也可以选择进入该模式。较为体贴的是，对战将对应中断存档功能。



▲推理问题一共有100道。



▼和喜欢将棋的剑持警官一比高下吧。

SUMMON NIGHT X サモンナイト ～Tears Crown～

以RPG的形式在NDS上登场的“《召唤之夜》系列”最新作终于公布了发售日期，本次我们为大家带来了更加详细的人物介绍和系统情报，感兴趣的朋友千万不要错过了哦。

文 洋葱 美编 澄香

期待度 B

召唤之夜X 泪之王冠			
サモンナイトX Tears Crown			
NBGI	RPG	预定2009年11月5日	日版
1人	容量未定	6279日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

NDS

序盘的故事

通过交换人质，塞雷斯提亚王国和迪鲁提亚帝国签下了和平条约。十年后，被当作人质的皇子们返回了各自的祖国，本作的故事也从这里开始……



皇子 迪朗

作为人质在塞雷斯提亚王国生活了很长一段时间，对于帝国的种种做法产生了疑问。是一名擅长剑术的十七岁少年。

迪鲁提亚帝国

迪鲁提亚帝国不愿承认人类以外的种族，对其他种族十分排斥，帝国正在计划通过魔人的协助，创造一个只有人类的国家。

婚约

父子

斋慈



受到帝国士兵们信赖、尊敬的将军，特技是剑技。

爱尔娜迪塔



雷巴丁克家族的大小姐，为了带回迪朗而离开了帝国。

雅美莉娅



因立下了功绩，而被提拔为将军的女剑士。

格拉纳德



帝国的宰相，是皇帝十分信赖的人。

皇帝 格洛肯



第二代皇帝，排斥人类以外的种族，因此他下令攻打愿意和其他种族共存的塞雷斯提亚王国。

对立

对立

罗恩格朗德

与帝国对抗、由众多翼人组成的解放战线。

鲁嘉



罗恩格朗德的领导者，是人类与其他种族所生的混血儿。

冯古



鲁嘉的好伙伴，有一个外号名叫“单翼的战士”。

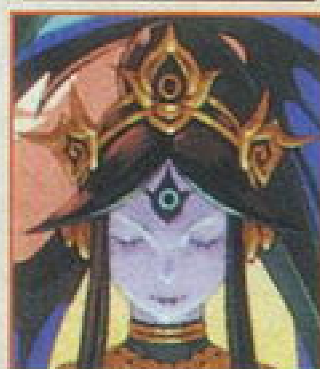
三女神

法莱特



掌管“大地”和“治愈”的纯白女神，在之前的战争中打倒了克莱维斯。

克莱维斯



掌管“诞生”与“死亡”的黑暗女神，曾被法莱特打倒。

雅科林



掌管着“秩序”的黄金女神，对于两位姐姐的战斗感到十分难过。

塞雷斯提亚王国

为了成功做到和其他种族共存、维护世界的和平，塞雷斯提亚王国选择与帝国对抗。在塞雷斯提亚王国内除了人类以外，还住着其他的种族。



公主 法拉

法拉是一位心地善良的少女，迪朗作为人质呆在塞雷斯提亚王国的期间受到了法拉的许多帮助。



姆姆

能和法拉沟通。法拉的召唤兽，



嘉利德

憎恨帝国的士兵，是法拉的青梅竹马，今年十九岁。



诺因

法拉的哥哥，作为人质被送到迪鲁提亚帝国生活了十年。



索缇娜

法莱特神殿的神官，对迪朗和法拉而言就像是亲姐姐一样，今年二十一岁。



国王 诺维斯

塞雷斯提亚王国的第三代国王，是英雄王吉纳斯的弟弟。和法拉一样，友善对待人类以外的种族。

夜会话

系列的经典系统之一，主人公进行冒险的途中会遇到各种各样的同伴，夜晚我们可以通过与同伴们进行交谈来增加彼此之间的感情，同伴们的好感度很有可能会对剧情的发展产生影响。



▲一开始玩家可以选择主人公。



▼夜会话是没有性别限制的，好好培养主人公和同伴之间的爱情、友情吧。

召唤术

系列招牌之一的召唤兽在本作中当然也会登场，召唤兽技能的威力与召唤者自身的能力密切相关。



协力技

战斗中只要满足特定条件就可以和同伴一起发动协力技，若主人公和同伴之间的信赖度非常高，还有机会发动威力极大的究极协力技。



◀协力技发动时的画面。

いろづきチンクルの恋のバルーントリップ

猥琐大叔再登场 人生理想是恋爱

大家熟悉的猥琐大叔庭格尔又回来了，自从3年前在《新星诞生 庭格尔的蔷薇色卢比乐园》中以正牌主角身分完成了一次“赚钱大冒险”，他的猥琐形象已经被很多玩家深印脑中，现在他又将在NDS上展开一段全新的冒险，而这次他的目标不再是金钱，而是——美女，猥琐大叔传奇的“恋爱大冒险”即将拉开序幕。

文 LIKY 美编 澄香

期待度 B

庭格尔的恋爱气球之旅				
いろづきチンクルの恋のバルーントリップ				
NDS	Nintendo	AVG	发售日未定	日版
	1人	容量未定	售价未定	对应周边未定

神奇书本引发的冒险

没有工作、没有钱甚至没有女朋友的大叔正在家中无聊地看着电视节目，这时电视画面开始播放一个电视购物的节目，一本专门为男人准备的，能使之立刻拥有浪漫爱情的书引起了大叔的注意，好奇的大叔立刻拨打了电视上的订购电话，于是接下来神奇的事情再次发生，他再度披上了一身绿色紧身衣，化身为庭格尔，开始了一段新冒险。



▲这本书就是能让男人立刻拥有浪漫爱情的神奇之书。

▲无聊的大叔窝在家中看电视，这一幕与3年前多少有些相似。



▶“立刻拨打订购电话吧！”屏幕上的导购小姐用诱惑的语言说着。



庭格尔是“《塞尔达传说》系列”中的知名“龙套”，最初是在《梅祖拉的假面》中登场，帮助林克绘制地图，属于对冒险有帮助的“好人”，不过在之后的作品中，他的品行一度开始变坏，经常挂在气球上冒出来跟林克抢卢比（金钱）。在NDS版《新星诞生 庭格尔的蔷薇色卢比乐园》中，他首次当上了主角，为赚钱而展开冒险。

冒险的主题是"追女"







▲有时候只用静静地看着对方也能达到目的，一切尽在不言中。



▲语言都是多余的，来点实际的，不过这个对象也太难看了吧……

◀庭格尔正在接受委托，而委托的内容就是"给对方love"，难道这就是这次冒险的使命？

玩过前作的玩家应该还记得，前作的舞台是一个金钱至上的世界，与任何人打交道都需要金钱，比如买情报，交过路费，所以庭格尔才会不停地想办法赚钱，而在本作中，主题由"赚钱"变为了"追女"，为了博得女孩子的芳心，庭格尔必须想出各种方法来，其中赠送礼物当然是少不了的。

恋爱前途多坎坷



▶可怜的庭格尔被村民们当作色狼紧追不舍。



◀看见庭格尔后，这个大妈大喊"危险"，告诉大家色狼入侵。

由于我们的庭格尔大叔品貌不佳，生就一副讨人厌的猥琐模样，这给他的恋爱大业造成了巨大的麻烦。常常被人当作色狼喊打喊抓，搞不好还会被关进牢房，实在是狼狈不堪。唉，不怪别人不喜欢，只怪自己长得丑啊。但是谈恋爱哪有那么一帆风顺的呢？前途越坎坷，越是要坚定闯。



▲搞不好最后就要像这样被抓进牢房了。



DSi Ware上的庭格尔游戏



6月24日在DSi Ware的下载频道上有一款名叫《庭格尔主题乐园》的小游戏开始提供下载，这实际上是一款收录众多便利工具软件和迷你游戏的合集，你可以用它运势占卜，或当秒表计时器，或者玩一些简单的迷你游戏，观看庭格尔大叔的滑稽表演。如果你有NDSi的话，不妨下载下来玩玩吧，对了，下载需要500点。



收集更为细致的游戏信息



三国猛将再度驰骋纵横PSP!



真·三国无双5 Special	
真·三国无双5 Special	
Koei	ACT
预定2009年9月17日	日版

PSP

Koei的《无双》圈钱术在业内是非常有名的，不久前，Koei官方便发布了《真·三国无双5 Special》移植PSP、并将在9月17日发售的消息。相比系列以前的作品，《真·三国无双5》最大的变化就是取消了蓄力攻击而引入了连舞系统，而马和武器也只能靠刷，虽然这些方面改得比较有争议，但攻城战却是大幅进化。《真·三国无双5 Special》（以下简称《355SP》）则是光荣将PS3版的《真·三国无双5》进行画面缩水并对部分角色的武器进行变更、增加了人物列传等要素的PS2移植作。此次的二次移植同样也非简简单单地移植了事，而是加入了在前不久推出的《真·三国无双5 帝国》中新增的南蛮王孟获，游戏中孟获将拿着一根大石柱去砸出一片天下。除此之外，掌机的一大便利要素——联机，也再度被应用到本作中，无论是故事模式还是自由模式，玩家都可以通过PSP的无线通信机能来合力作战了。

（文：马修）



▲《355》开始引入的新系统——技能树。



◀剧情模式的可选用角色达到了23人。

孟获



▲游戏中收录了长达250分钟的动画。



▲战斗中同屏人物不少，可视距离似乎也比《魔王再临》远。

和太阁一起在乱世中奋斗成长！

太閤立志伝V
TAIKO-RISSHIDEN

太阁立志传V	
太阁立志传V	
PSP	
Koei	SLG
预定2009年9月17日	日版

“《太阁立志传》系列”是Koei针对日本战国时代的草根太阁丰臣秀吉的奋斗历程开发的作品，系列第5作于2004年在PC和PS2上发售，如今又将推出PSP版。和系列以往作品不同，本作不再以丰臣秀吉的个人奋斗为主，而是要玩家去扮演战国时代的一名乱世中人，既可以放眼天下、以天下人为奋斗目标，也可以做武士来服务于自己的主家，还可以当一名乱世海盗逍遥于乱世中，甚至可以成为茶师用茶道来诠释乱世……而除了游戏收录的多达860名的历史角色，玩家还可以自己创造角色，五官、服装、性别等都可以由玩家自定义。除了丰富的角色，游戏还有多达350种的项目，而据点则多达270处，并有8个时期的剧本供玩家选择。（文：马修）


◀不管怎么变，选用木下腾吉郎以天下人为目标的剧本是不会少的。



▶从海盗到海贼大名，选用九鬼嘉隆会体会到另外一种战国时代的奋斗生涯。

大正少女的棒球梦

大正野球娘 少女们的青春日记	
大正野球娘。～乙女达乃青春日记～	
PSP	
5pb.	AVG
预定2009年秋	日版

大人气动画《轻音》完结后，这部《大正野球娘》正式接手TBS电视台深夜的2点档，而动画刚刚播出，游戏版的消息就紧随而来了。《大正野球娘》动画版由同名轻小说改编而来，讲述大正十四年，就读于东邦星华高等女子学校的主角铃川小梅，接受好友小笠原晶子的提议，一起组建一支女子棒球队的故事。在球队的组建过程中，小梅她们遇到了各种困难，因为在棒球被奉为男人的运动的大正年代，很多女性都不知道棒球为何物，更别说打棒球了，面对一连串的问题，小梅她们真的能组建出自己的棒球队吗？游戏版的剧情也会从组建棒球队这条主线展开，玩家操作的角色需要在各种场所与人对话，展开与组建棒球队相关的活动，并且动画版的声优也会加盟到游戏中来为各位角色献声，喜欢原作的朋友就不要错过了哦。

（文：乌冬）

铃川小梅





▲有中原麻衣、能登麻美子等著名声优的出演，相信本作对恋声的玩家来说吸引力不低。

挑战“诡计女王”的谜题！



山村美纱悬疑 京都鞍马山庄杀人事件	
山村美纱サスペンス 京都鞍马山庄杀人事件	
PSP	
MMV	AVG
预定2009年9月3日	日版

继西村京太郎之后，有着“诡计女王”之称的日本著名女性推理作家山村美纱的作品也将被搬上PSP。本作由1994年在PS平台上发售的同名作品移植，画面风格与前不久PSP版的《西村京太郎旅行悬疑》一致，剪影式的人物增添了几分神秘感。

主人公是名为园山千晶的女性自由撰稿人，在京都舞蹈名门樱木家鞍马山庄做客时，遭遇了氰酸钾毒杀事件，被害者为樱木家的长子樱木阳扇。身为阳扇的好友，千晶决心追查出真凶。没有料到的是，这一追查反而陷入了更为复杂的连续杀人事件中……

厂商为游戏加入了“章节”（LEVEL）的系统设定，玩家要完成每章规定的目标才能过关进入下一章，悬念迭起。根据玩家的行动，游戏有好、中、差三种评价级别的结局。秉承山村美纱作品的一贯特色，美丽的京都风貌会在游戏中一展无余。



▲游戏可使用的指令很多，调查过程的投入感十足。


▲惨剧的发生始于家族的盛宴。

（文：胧月）

好奇心旺盛的你，准备迎接新的挑战

スローンとマクヘールの 謎（なぞ）の物語（ストーリー）2

斯隆与马克海尔的谜之物语2	
スローンとマクヘールの谜の物语2	
NDS	
Level-5	ETC
预定2009年9月3日	日版

《斯隆与马克海尔的谜之物语》发售没多久，Level-5就早早地公布了其续作，并同时公布了其发售日。续作将沿袭1代的游戏方式，并且其中的谜题同样来自于《保罗·斯隆的海龟汤》系列丛书。系列的游戏方式被命名为“水平思考游戏”，和一般的猜谜游戏不同，游戏的谜面中有很多关键词，玩家可以选择这些关键词来对出题者（即电脑）提问，从而判断这些关键词与真相是否有关，最终得出正确的答案。相比其他猜谜游戏，本系列更加注重一种推理的思考过程。

2代在画面上保留了1代的剪影风格，为游戏增添了一份独特的神秘感。游戏中的谜面非常吊人胃口，对于好奇心旺盛的玩家来说，通过自己的努力摸索最终找到真相，无疑是一种非常爽快的过程。

（文：雷伊）




▲剪影风格的谜题插画非常精致。



▲强盗抢走了装有10万美金的包后又连包带钱一起烧掉了，这是为什么？

演绎巾帼不让须眉的神话

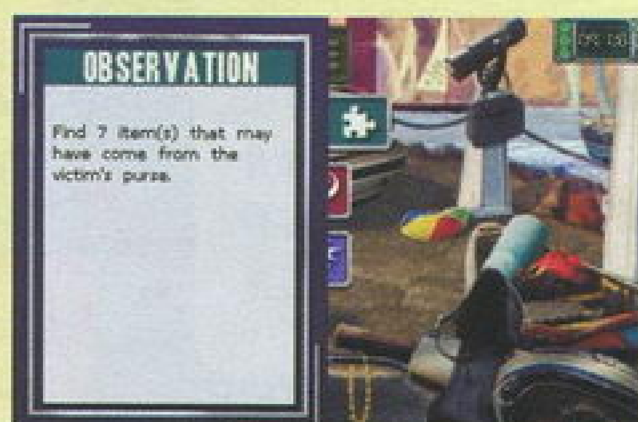
女子专案组 激情周旋	
Women's Murder Club: Games of Passion	
NDS	
THQ	AVG
预定2009年10月13日	美版

本作的剧情根据James Patterson畅销同名小说改编而来，讲述的是旧金山一个由检察官、警探、记者以及验尸官组成的特殊破案组的传奇故事，这个专家组的成员是四个女人。旧金山不断有漂亮女子失踪、被杀，案件扑朔迷离，而专案组的任务便是将嫌疑人尽快找出。游戏中玩家要在各种任务的特定情况下分别扮演这四位主人公，因为四个人的工作内容各不相同，如果没有四个人的合作，案件是很难侦破的。其实实际游戏过程就是些调查解谜之类的小游戏，比如验尸官在跟随警探调查尸体现场时，要先取得有利的证据：现场脚印、死者身上的遗留物等。之后验尸官回到办公室借助显微镜进行一些诸如光纤匹配、细胞诱变的细节工作。这些小游戏都全部引用于小说中最经典的案件谜题，游戏难度不是很高，但紧凑的破案过程将会让人倍感紧张刺激。

（文：伊娃）

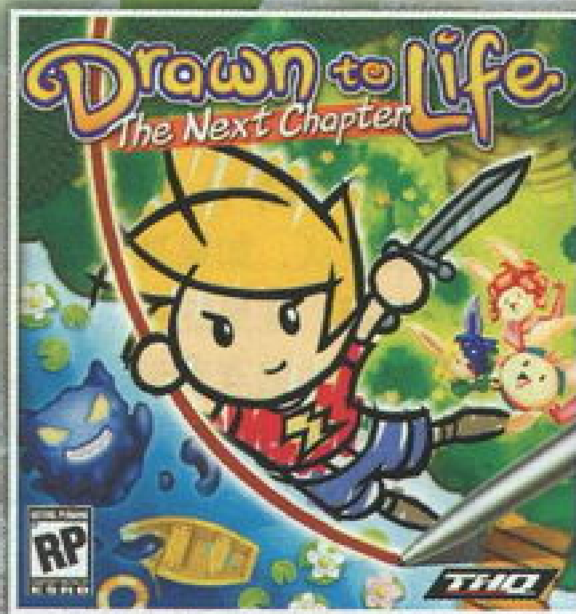


▲细胞诱变工作就是将这些五颜六色的细胞全部变为指定的颜色。



▲系统将明确给出现场要调查的关键目标。

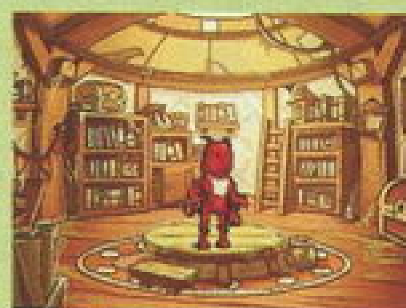
你的英雄，新的冒险



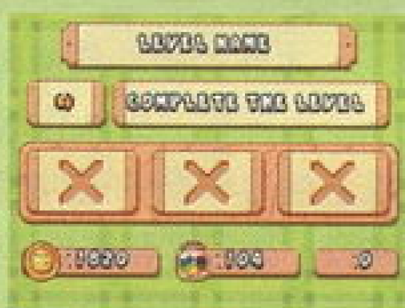
本作是5TH Cell制作小组在E3展上继《创意涂鸦》给我们带来的另一惊喜之作，作为《绘制人生》时隔两年后的正统续作，本作在画面与系统上都进行了大幅提升。游戏一开始，玩家需要画出自己喜爱的英雄形象，然后借助系统中相当于前作两倍的64种颜色进行上色处理，而且玩家画出的英雄的各个部位都可随意进行缩放处理，甚至连胳膊和腿的数量都可由玩家自己决定！更精彩的是，玩家在本作中可以携带武器了——枪支、刀剑或者是连自己都叫不上名字的武器，这些都只需靠自己的想象力画出来即可。另外，本作不再是传统的写写画画，而是将动作要素与画笔相结合的横版过关游戏，玩家可任意在触摸屏上画出各种线条，将它们用作攀爬或飞行的辅助物体，所以想让自己的英雄变得像蜘蛛侠那样飞檐走壁也并非难事。

（文：伊娃）

绘制人生 下一章节	
Drawn to Life: The Next Chapter	
NDS	
THQ	ACT
预定2009年10月	美版



▲发挥自己的想象力吧，没有不可能的事情！




▲一路上会遇见很多拦道的敌人。

文 乌冬 美编 咕噜

推荐度 B

光环视频收录

本作是2007年发售的《森林守护灵》的续作，故事讲述前作的10年后，恢复了和平的大祭岛上突然又出现了破坏环境的小型机械，为了保护岛上的环境和夺回流失的玛娜，前作主人公的弟子小榴莲挺身而出，借助生态精灵和生态机械的力量来击退入侵者。

森林守护灵 蔚蓝海洋与移动岛屿

エコリス ～青い海と动く岛～

NDS	Gungho Works	S・RPG	2009年5月28日	日版
	1～2人	256Mb	5040日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

RPG部分



小榴莲在大地图上的操作分为触控和按键两种，用触控笔点住一个地方不放小榴莲就会朝那个方向移动，连续点两下不放则跑步，按键部分为十字键控制角色移动，按住B键移动则为跑步。大地图上的所有战斗、事件和迷你游戏都用图标表示，图标的总数可以在上屏确认，如果是推动剧情的图标的话，则一般会排在所有图标的最前面，并用红色来表示。一般地点和自由战斗在大地图上用蓝色和黄色的圆点表示，而各种迷你游戏则为专用的物品，站在圆点或物品上按A键或用触控笔点击右下角出现的对话框便能进入。

战斗部分

本作的战斗类似即时战略，战斗中我方的配置固定为一个指挥官、三队作战单位和一个玛娜之家，指挥官指的是小榴莲和他的同伴们，而作战单位则是生态机械和生态精灵，指挥官和作战单位都可以在菜单的バトルメンバー里进行更换。玛娜之家的作用类似于总部，可以用来召唤出生态精灵，如果被敌人击破的话战斗就会失败。

战斗中指挥官和作战单位的触控操作是区分开的，玩家可以通过切换操作模式来实现对作战单位的控制，具体为点击左上角的图标，这样触控操作就会以作战单位为主，并且可以使用作战单位的技能，如要将触控操作切换回控制指挥官，则再点击一下刚才的图标即可。

按键操作	
十字键	指挥官移动
A	显示单位HP
B	切换地图表示方式
X	查看地图
Y	作战单位跟随
L/R	转动视角

作战单位基本操作	
点击敌人	攻击
点击地点	移动
点击主角	跟随
点击玛娜之家	防卫

生态机械



生态机械需要用废品来制造，废品可以在击倒敌人或战斗胜利后获得，又或是通过专用的迷你游戏收集。点击菜单界面里的リサイクル选项就可以进行生态机械的制造了，生态机械由三种废品组合而成，只有选择正确的搭配才能制造出来，另外生态机械的升级也是通过这个系统，当用三种废品作出正确的组合后，可以继续添加其他的废品来增加这个生态机械的等级，添加的废品稀有度越高制造出的生态机械等级也就越高。一队生态机械的最大数量为10个，被击破时可以通过接触回收的方法在下场战斗再次使用，而如果没来得及回收导致生态机械被破坏的话，则需要再次制造来才能得到补充。

生态精灵

生态精灵的作成比较特别，需要先使生态精灵成为同伴后，才能在战斗中召唤出来，使生态精灵成为同伴的方法为玩各种专用的迷你游戏。战斗中生态精灵会隐藏在玛娜之家里，需要指挥官消耗玛娜召唤出来，具体操作为用触控笔点击玛娜之家。指挥官的玛娜会自动恢复，另外也可以靠拾取绿色的球状物体来补充。一队生态精灵的最大召唤数量等于这个种类生态精灵的同伴数，如使3只生态精灵成为同伴后，那战斗中最大就只能召唤出3只，不过总数不能超过20只。和生态机械不同的是生态精灵被击破后不会在战斗中消失，只有还有玛娜，就可以再次将其召唤出来。生态精灵的升级方法为在菜单的いくせい选项中进行喂食，各种升级道具可以在迷你游戏或战斗中获得。

生态精灵种类一览

海狸型



水中生态精灵，可以在水中移动，特殊技能是筑巢，可以让陆地型的单位通过水面或有高低差的地方。

河豚型



水中生态精灵，因为全身遍布刺针，当受到攻击后可以反弹一部分伤害，特殊技能是膨胀，以不能攻击为代价在空中移动。

松鼠型



陆地生态精灵，特殊技能是使树木生长，不同的地形所生长的树木也是不同的，当树木长成后我们可以从中获得各种道具，另外当我方单位接近树木时体力还能得到补充。

猫鼬型



陆地生态精灵，拥有拔群的攻击力，特殊技能是发怒，以HP徐徐减少为代价换来攻击力、防御力和速度的大幅提升。

飞鼠型



空中生态精灵，可以无视地形移动，特殊技能是搬运物体，包括了跳台、道具和己方的作战单位。

种子型



陆地生态精灵，特殊技能是木化，将自己埋入地里变化为树木，可以让指挥官的玛娜得到补充。

玩后感

将RPG和即时战略结合起来的想法很好，可实际玩过游戏后就会发现各种不贴心的地方。先不说战略性，游戏战斗部分的操作就十分别扭，指挥官和作战单位需要分开操作，一旦分散就会导致手忙脚乱的情况出现。另外兵种的攻击方式也过于单调，体现不出个体之间的区别。






本作是根据同名电影改编的动作游戏，NDS版与前作一样仍分为“博派”和“狂派”两个版本，剧情和场景都是统一的，只是个别没有涉及到双方交锋的关卡会有所不同，但是机器人的操作等设定都是一样的，所以本次就拿“博派”版本为大家进行介绍。

文 伊娃
美编 Juxi

推荐度 C

光环视频收录

变形金刚 堕落者的复仇 博派

Transformers: Revenge of the Fallen Autobots

NDS				
Activision	ACT	2009年6月23日	美版	
1～2人	512Mb	29.99美元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	

基本操作

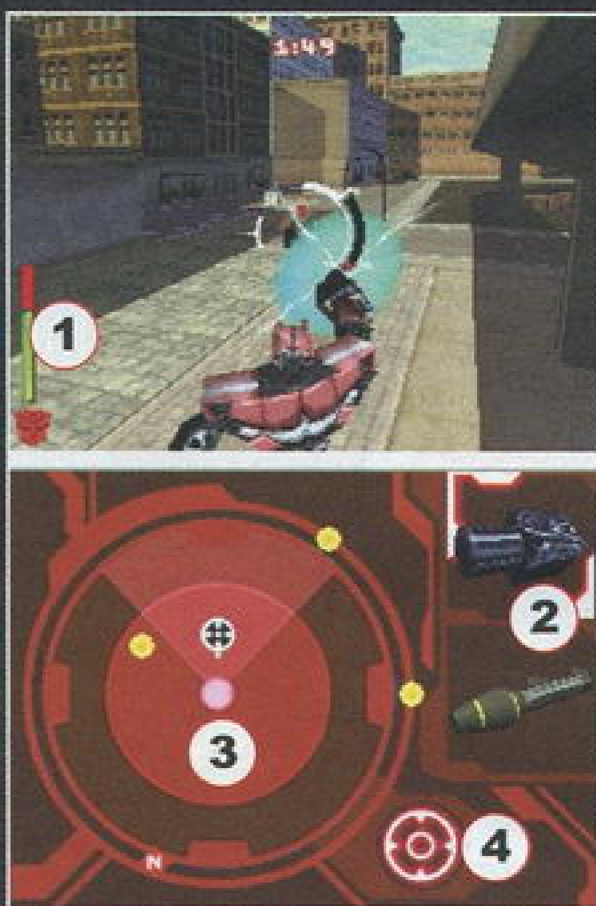
游戏取消了前作的搜索变形功能，在本作中，机器人将以三种形态登场：汽车形态、机器人形态以及飞行形态，各种形态下的操作不尽相同，下面列表介绍。

汽车形态	
十字键左、右	方向控制
十字键上/B键	前进/加速
十字键下/Y键	倒车
A键	急转
X键	变形

机器人形态	
L键	瞄准/扫描
R键	切换瞄准目标
十字键	方向控制
A键	抓举/扔砸
B键	跳跃
Y键	近身攻击/射击

飞行形态	
十字键	方向控制
L键	锁定目标
Y键	射击
B键	解除敌方的锁定

战斗界面解说



① **HP槽** 在受到敌军攻击时HP会下降，不过HP具有自动回升功能，但必须要在机器人处于静止状态并且未受到攻击的情况下才能进行回升。另外只要消灭掉敌方任意类型的机器人都能获得HP回复奖励，还可通过收集场地上放置的绿色能量块来回复。

② **武器切换按钮**

③ **雷达** 相当于简易地图，中间的粉红点代表自己，黄色圆点为目标（靠近时会变为浅黄色），红色三角为敌人。

④ **扫描按钮** 在很多关卡中都会有大量扫描任务，橙色光束处即为扫描对象，靠近时点击该按钮然后按L键进行扫描。

任务制流程

游戏的故事模式是以任务制进行，地图上共有5大版图，25个关卡。每个版图中，在完成所有关卡的任务后便会解禁各关卡的挑战关卡，当玩家依次将挑战关卡全清后才会解禁该版图的BOSS战关卡。每个任务开始时都会有详细的任务内容介绍，任务目标大致分为到达特定地点、消灭敌人、扫描敌军的军事信息以及保护或协助同伴等。某些特定任务是有时间限制的，玩家必须尽快完成任务并以最快速度到达下一个任务地点（道路上以黄色光束显示）。每关的流程都较长，通常都是由若干个任务组成，但是遗憾的是游戏并没有设置任务续关点，也就是说玩家必须一口气将关卡任务完成，中途退出或是任务失败都得从头再来。

战斗系统

敌人类型

游戏中玩家所面对的敌人有四种，第一种为普通装甲车，第二种是火力攻击型机器人，对付这两种敌人只需持续开火攻击，但千万别靠近射击，否则会被自己的炮弹伤到；第三种为变形机器人，因为它们没有武器，所以我方使用炮火攻击是无效的，只能在其变身为机器人形态时近身格斗攻击，且最好一次性将其消灭，否则当其变身为汽车时不仅无法攻击，而且此形态下的敌人还会乘机回血；第四种敌人较为特殊，就是雷达上以黄点显示的目标，该敌人具有监控功能，且自动进行大伤害火力攻击，对付这种敌人千万不可使用炮火攻击，而是要近身按A键将其举起砸毁，否则任务直接失败。

战斗奖励及升级



每消灭一个敌人都会奖励一定数目的紫色能量块，消灭掉火力攻击型机器人后还能直接获得HP回复奖励。每个监控目标附近都会有一个绿色回复方块，收集后HP完全回复。

关卡结束后可进入菜单的Medical Bay中对机器人各方面的性能进行升级。可升级的项目有：格斗攻击力、武器攻击力、HP回复速度、HP值以及耐力。各项性能每升级一格都需要一定数量的能量体，而且随着关卡的推进，升级所需的能量体数量将会越来越多。有耐心的玩家可反复挑战已通过的关卡以获取更多能量体。

游戏须知



▲搬运任务中切勿将物品扔掉，否则任务会直接失败，返回时必须要变身为汽车形态才能争取更多时间。

游戏的战斗会因漫天乱飞的炸弹而显得复杂，但战斗规律很容易就能掌握。在攻击的同时只要不停左右移动就能使得AI极低的敌军命中率大大降低，而且在面对众多敌军时最好先进行远距离攻击，切勿盲目进入敌军范围，因为所有类型的敌军都只会在靠近时才进行攻击。游戏中最难的当属有时间限制的任务了，比如考验玩家驾驶技巧、搬运货物的关卡，这些都只能通过反复的练习才能熟能生巧顺利过关。

通关奖励

将5大版图的任务全部完成后玩家将拥有之前两倍的HP，并且机器人的其他功能可升级至最高，另外还会解禁“两大派系大决战”关卡，最终博派通过团队合作战胜了狂派。

玩后感



游戏在画面和音效上都有很大进步，但是视角问题依然没有得到解决，这使得游戏的流畅性大减。不过整体来说游戏系统还算达标，如果你是变形金刚迷相信也不会太在意那些细节问题的。

《瓦尔哈拉骑士》原本是笔者很期待的一款作品，不过实际玩到后却出人预料地感觉糟糕：角色蹩脚的行走姿势以及一些不贴心的游戏设定让人很难坚持玩下去。去年发售的2代在系统上没有做出太大变革依旧让人提不起兴趣，直到如今2代的资料篇里，厂商似乎才“醒悟”过来在受人诟病的系统方面做了部分改善，从效果来看嘛还行——不说别的，至少能玩了。好了，抱怨一下，下面让我们来看看游戏的相关介绍吧。

文 羽纹 美编 咕噜



光环视频收录

推荐度 B

瓦尔哈拉骑士2 战斗英姿

ヴァルハラナイツ2 バトルスタンス

PSP	MMV	A・RPG	2009年6月25日	日版
	1～2人	3990日元	无对应周边	

操作说明

键位	通常	战斗中
十字键	控制视点转动	上→使用道具、下→使用登录的魔法、左/右→切换操控对象
滑杆	人物移动	人物移动
○	确定	使用普通攻击
□	下蹲	使用必杀技
×	取消/加速对话	发动“一齐攻击”
△	打开主菜单画面	打开战斗菜单
R	令主角视角朝前	锁定攻击目标
L	——	打开同伴行动指示菜单
START	切换地图大小显示模式	——
SELECT	切换领队（即操控对象）	切换手动操作或自动操作



创建新角色

如同许多A・RPG作品一样，游戏开始时需要玩家按喜好创建一名主人公。作为一款资料篇，《战斗英姿》没有引入新的种族和职业这点让人感觉颇为不厚道。游戏中包含有人类、精灵、矮人、哈比特人、亚人类、机器人和狗这7个种族，而其中机器人和狗属于隐藏种族，需要获得相应的卷轴后才会开启。另外，性别的不同会使得主人公的初始能力稍微有所差别——男性角色的体力和生命力优于女性角色，不过速度和素质就稍低。



▲角色的容貌都比较“抱歉”，追求美型的玩家要失望了。

种族简介

种族	特点介绍
人类	A・RPG中的基础种族，各项能力较为平均并且能使用武器或操纵魔法进行战斗，是队伍组成中不可缺少的成员。
精灵（エルフ）	拥有很高的智慧，而且各种魔法抗性也很高，适合以魔法攻击辅助我方战斗的种族，注意体力和防御力低下是该种族的弱点。
哈比特人（ホビット）	身材矮小、行动灵活快速的种族，敏捷的身手可向远程攻击和盗贼职业方向发展。
矮人（ドワーフ）	身体结实且力大无穷，其体力、攻击力和防御力相对其他种族稍高，在战斗中适合担当冲锋陷阵的队员，注意他们对魔法的耐性很低。
亚人类（アカトキ）	外表很像人类，擅长使用拳头作战，近距离的连续攻击是他们的特长。
机器人	和其他种族差别很大的族群，没有性别之分，在厚重的盔甲里用旗帜和链锯进行战斗。
狗	隐藏职业之一，娇小可爱的外表比较引人瞩目，使用专用武器作战。

确定种族后接下来对人物的容貌特征进行设定，每个种族、每种性别都分别有6种面部和头发样式可供选择，完成这步后就是选定职业的环节了。游戏初期除机器人和狗外，其余种族有5种通用的初级职业，它们分别是战士、法师、牧师、盗贼和格斗家。上级职业方面需流程推进到一定程度获得各种转职用的“札”后到工会里进行相应的职业觉醒，然后才能转职。

职业一览

职业名称	英文缩写	等级
战士（ファイター）	Fi	初级职业
法师（メイジ）	Ma	初级职业
牧师（プリースト）	Pr	初级职业
盗贼（シーフ）	Th	初级职业
格斗家（モンク）	Mo	初级职业
骑士（ナイト）	Kn	上级职业
祭司（アンカー）	An	上级职业
贤者（エンチャンター）	En	上级职业
忍着（ニンジャ）	Ni	上级职业
武士（サムライ）	Sa	上级职业
机器（マシーン）	Mc	“机器人”的专用职业
守卫（ガード）	Gu	“狗”的专用职业

人物能力介绍

名称	说明
体力	影响角色的HP和物理攻击力
知惠	影响角色的MP和魔法攻击力
抵抗力	影响角色的魔法防御力以及对异常状态的耐性
生命力	影响角色的HP和物理防御力
速度（素早さ）	影响角色在战斗中的回避率
素质（器用さ）	影响角色远距离攻击的威力
运	与诸多事物有关联的能力

完成职业设定步骤后就是分配奖励点数（BP）的时候了，注意系统所给的奖励点数会在1～4点之间浮动，如果玩家对当前系统所给的点数不满意的话可以退回到职业选择画面再进入，此时奖励点数会有所变化，利用这个方法可以尽量多地凹出奖励点数。另外角色升级时除了会提升能力外，也会随机获得一定的奖励点数来供玩家自由分配以培养人物。

职业等级&主、副职业说明

游戏中角色自身并没有等级，取而代之的则是职业等级，无论当前职业的等级如何，在工会转职为其他职业后都会变为1级（之前职业的等级保留）。由于不同职业的成长方向不同，而角色转职后之前职业所增加的能力都会保留下来，因此想要培养出全面的角色只需玩家多花费些时间在练级上即可。

游戏中的每种职业都有几个固定的特殊技能，玩家可以在主菜单的“スキル”选项里进行查看。另外，每位角色可以同时拥有一项主职业（メイン职业）和两项副（サブ职业1、2），主、副职业可在工会里更换。战斗中角色以主职业出场，而副职业为角色带来的好处就是可以让角色享受其对应的特殊技能，这点非常实用。需要提醒大家的是搭配主、副职业时要查看好具体情况，譬如主职业为法师的角色搭配上副职业战士，这样战士的“盾装备可能”特殊技能能让法师装备盾牌来弥补防御力上的不足，不过战士的MP上限量下降（MPMaxダウン）也会带来一些损失，玩家在搭配时要“应需而异”。

全职业特技介绍

特技名称	拥有职业	作用说明
盾装备可能	Fi、Kn	令角色可以装备盾、发动自动防御时所受伤害减少
二刀流可能	Fi、Sa	可以双手持同种类型的单手武器进行战斗
弓装备可能	Th、Ni	令角色可以装备弓
ナックル装备可能	Mo	令角色可以装备拳套
刀装备可能	Sa	令角色可以装备刀
手里剑装备可能	Ni	令角色可以装备手里剑
铳火器装备可能	Mc	令角色可以装备铳火器
HPMaxアップ	Fi	HP的上限量提升
HPMaxダウン	An、En	HP的上限量下降
MPMaxアップ	Pr、Ma、An、En	MP的上限量提升
MPMaxダウン	Fi、Mo、Th	MP的上限量下降
攻击魔法咏唱LV1～5	Ni	可以使用LV1～5等级的攻击类魔法
攻击魔法咏唱LV1～6	Ma、An	可以使用LV1～6等级的攻击类魔法
回复魔法咏唱LV1～5	Kn	可以使用LV1～5等级的回复类魔法
回复魔法咏唱LV1～6	Pr、An	可以使用LV1～6等级的回复类魔法
付加魔法咏唱LV1～6	En	可以使用LV1～6等级的付加类魔法
移动速度アップ	Th、Gu	角色的移动速度上升
HP自动回复	Mo	在地图上行走时HP自动除除回复
气配消去	Ni	下蹲后经过一段时间能消除敌人的警戒状态
发现度轻减	Th、Ni	不容易被敌人发现
バックアタック阻止	Gu	敌人从背后发动奇袭的效果无效
G入手	Th	开宝箱时获得的金钱数量上升
移动时MP回复速度アップ	MA、Pr、Kn、Ni、An、En	角色移动时MP的自动回复速度加快



阵形



《瓦尔哈拉骑士2 战斗英姿》在战斗系统上与原版最大的区别就是参战人数由6人精简到4人，表面数字上虽有减少但实际上是一种积极的改良。原版中每个角色在战斗时基本是独来独往、各自为战，没能体现出团队的协同合作。而资料篇中首先针对队员的行动AI进行了强化，并引入了全新的阵形系统来弥补之前团结协作方面的不足。在主菜单的“阵形”一项里玩家可以在3×3的方格内随意设置角色的站位，不同站位形成的阵形能为队伍全员带来各项能力的修正，这样一来战斗的重点就由以往的重视人物能力转移到重视高战略性上，适当的阵形组合是玩家在战斗前必须深思熟虑的问题。



阵形资料一览

注※1：1表示站人，0表示空位。
注※2：不同的职业会对阵形的数据加成起到一定的修正。

两人阵形

阵形1

全员能力补正：武器攻击力+15%、魔法攻击力+0%、弓攻击力+0%、回复魔法效果+0%、角色所受伤害+0%

1	0	1
0	0	0
0	0	0

阵形2

全员能力补正：武器攻击力+5%、魔法攻击力+0%、弓攻击力+0%、回复魔法效果+0%、角色所受伤害+0%

1	0	0
0	1	0
0	0	0

阵形3

全员能力补正：武器攻击力+5%、魔法攻击力+0%、弓攻击力+0%、回复魔法效果+0%、角色所受伤害-5%

0	1	0
0	0	0
0	1	0

三人阵形

阵形4

全员能力补正：武器攻击力+15%、魔法攻击力+0%、弓攻击力+0%、回复魔法效果+0%、角色所受伤害+10%

1	0	1
0	0	0
0	1	0

阵形5

全员能力补正：武器攻击力+5%、魔法攻击力+0%、弓攻击力+10%、回复魔法效果+0%、角色所受伤害+5%

1	0	0
0	1	0
1	0	0

阵形6

全员能力补正：武器攻击力+5%、魔法攻击力+0%、弓攻击力+10%、回复魔法效果+0%、角色所受伤害-5%

0	1	0
0	0	1
0	1	0

四人阵形

阵形7

全员能力补正：武器攻击力+10%、魔法攻击力+10%、弓攻击力-10%、回复魔法效果+30%、角色所受伤害-10%

0	1	1
1	0	0
0	1	0

阵形8

全员能力补正：武器攻击力-10%、魔法攻击力+40%、弓攻击力+50%、回复魔法效果+20%、角色所受伤害+15%

1	0	1
1	0	0
0	1	0

阵形9

全员能力补正：武器攻击力+25%、魔法攻击力+20%、弓攻击力+0%、回复魔法效果+50%、角色所受伤害+20%

1	1	1
0	0	0
0	1	0

阵形10

全员能力补正：武器攻击力+10%、魔法攻击力+25%、弓攻击力+0%、回复魔法效果+0%、角色所受伤害-10%

1	0	1
0	0	0
1	0	1

阵形11

全员能力补正：武器攻击力-30%、魔法攻击力+30%、弓攻击力+0%、回复魔法效果+50%、角色所受伤害-30%

0	1	0
0	0	0
1	1	1

一齐攻击

一齐攻击系统（一齐攻击システム）是本作新增的第二大要素，它的引入使得玩家在战斗中多了一种选择，同时也更能体现团队的力量。发动一齐攻击的条件很简单，队伍成员有3～4人的情况下在战斗中按下×键即可发动，发动前需要一小段时间的蓄力，蓄力完成后各成员分别向目标发起攻击，此时屏幕中央会出现一个自动积蓄的能量槽，玩家要看准时机在能量槽快积满时再按×键令伤害进一步获得补正，需要注意的是一旦任一操控角色出现按键失误，那么整个一齐攻击行动就会强制终止。



水晶传送门

系列之前作品最失败的一个地方就是在迷宫中冒险时无法直接通过传送在场景之间自由移动，玩家想去某些目的地必须通过马拉松式的跑路才能到达，再加之本系列的迷宫一向比较复杂，这样的设定自然吓退了大部分玩家。在资料篇中这种情况终于得到了改善，游戏的街道和迷宫里设置有绿色的水晶之门（ゲートクリスタル），只要玩家找到它并将其点亮就能开启，这样以后就能随时通过其他水晶之门传送过来，免去了奔波之苦。另外，为了适应主机的携带性，水晶门还加入了记录功能，实在是便利不少。



杂项

①游戏迷宫中的敌人为可见式，每种敌人都有不同的视线范围，通过屏幕右上角的小地图确认后尽量从侧面或后面靠拢目标就可以触发侧面攻击（サイドアタック）和背后攻击（バックアタック），这样在战斗之初能强制带给对方少量伤害。当然，这条规则对于敌人来说也适用。

②在工会里可以募集同伴，第一次的费用为500G，之后逐次增加500G。游戏初期仅靠主角一人打拼会非常吃力，建议先攒钱募集一个负责回复的同伴，这样会令序盘攻略轻松不少。除此之外，游戏中也有一些特定加入的角色，具体资料可以参考下表。

③在迷宫中遭到全灭后会自动返回宿屋，此时身上的资金减半。另外在宿屋里睡觉的所需金钱与全员的总体回复量多少有关。

④每个迷宫里都设置有女神像的回复泉，其效果为全员HP/MP回复，不过使用一次后泉水会干涸，要过很长一段时间后才能再次使用。

⑤在迷宫中打倒敌人后对方经常会掉落一些浅绿色的物品，这些都是需要鉴定的物品，鉴定的手段有三种：一是使用道具“アナリシスの札”；二是拿到工会去鉴定，每次费用为100G；三是学会LV1回复魔法里的鉴定术“アナリシス”。在游戏前期资金不足的情况下建议先鉴定装备品，不需要的直接卖掉换钱，这样可以有效缓解初期经费紧张的问题。



⑥在工会右侧的老板娘那可以租借仓库来存放道具，每借一个仓库道具的存放容量加100，最大为500，而租借费用方面则价格不菲，初期是1000G，之后每多借一个价格涨5倍，最后一个仓库要到了天价的625000G。

角色名	种族	职业	加入说明
リーネ	精灵	Pr（LV1）	记忆棒里有《瓦尔哈拉骑士》的存档时系统会自动将其登录到工会里
随机	随机	随机（LV1）	记忆棒里有《瓦尔哈拉骑士2》的存档时系统会自动将其登录到工会里
サーバス	人类	Kn（LV16）、Fi（LV8）	完成任务“相棒の形见”后加入
マリン	矮人	Ni（LV18）、Th（LV9）	完成任务“紧急调查”后加入
シルビィ	精灵	En（LV20）、Ma（LV10）	完成任务“情报收集”后加入
ヘンリー	哈比特人	An（LV8）、Pr（LV4）	完成任务“ヘンリーを探せ”后加入
キョウ	亚人类	Sa（LV18）、Mo（LV9）	完成任务“サシ胜负！”后加入
コロ	狗	Gu（LV16）	完成任务“ウルフ再び”后加入
エース	机器人	Mc（LV18）	完成任务“改造マニアノ相棒”后加入
キリアン	亚人类	Fi（LV24）、Sa（LV17）	通关后追加
オットー	精灵	Kn（LV14）、An（LV7）	通关后追加
アーノルド	哈比特人	An（LV16）、En（LV8）	通关后追加
ロザリンド	人类	Kn（LV16）、Ma（LV8）	完成全任务并通关后追加



主线任务流程

本作的任务数量繁多，限于篇幅的原因这里只为大家列出主线任务的流程以及简要说明。



任务序号	名称	简要说明
NO.1	王国冒险者认定试验	通过市街区来到ドミルの森，在森林深处击败一群蘑菇怪物后任务自动结束。
NO.2	迷子の子犬	在市街区内寻找迷失的小狗，其具体位置在前往ドミルの森的那个区域。
NO.3	レッドビートル讨伐指令	前往ドミルの森消灭20只红色甲壳虫怪物レッドビートル。
NO.4	绘の具を届けて!	先到道具屋领取物品，然后前往王宫大门与守卫说话，把东西交给对方即可。
NO.5	枯れない花束	先去道具屋拿到"造花"，然后前往宿屋把该道具交给ロザリオ得到"造花の花束"，最后拿着它回工会交差。
NO.6	秘药调和	在ドミルの森里打倒ミスチーフ收集20份它的粉。
NO.7	キノコ狩り	在ドミルの森的第一、二个区域消灭20只白色蘑菇怪物ヴェノファンガス。
NO.8	ビッグマンティス讨伐	目标怪物出没于セノリヴィア川，从ドミルの森最上方的道路可以到达那里。
NO.9	ロザリーの诞生日	前往セノリヴィア川打倒フレアウィング和フリージウィング各10只，然后回工会将得到的素材制成"羽饰り"赠予ロザリー即可。
NO.10	クロヤナギへの手纸	领取任务后先去宿屋发生情节，接下来前往工会与一白发女子对话即可完成委托。
NO.11	ミクスト讨伐指令	到市街地讨伐怪物，必要讨伐数量为30。
NO.12	休息の地	同样是清理30只怪物的任务，目标地点为セノリヴィア川。
NO.13	ヘンリーを搜せ!	在セノリヴィア川右下区域找到ヘンリー。剧情后再在该区域内打倒一蘑菇型怪物取回ヘンリー被盗的手表，之后步行返回城镇完成任务。
NO.14	落し物	在ドミルの森的右下角捡回委托人遗失的物品，然后步行回城镇将物品交还给失主。
NO.15	新种ミクスト讨伐	前往セノリヴィア川下方的新地点ドゥブリ沼，在该区域内打倒一只黄金色的牛怪后返回工会交差。
NO.16	娘を探してく下さい!	穿越ドゥブリ沼第二个版面内的隧道来到一座祭坛前与绑架女子的面具男发生战斗，胜利后回工会复命。
NO.17	王の休息	前往ドゥブリ沼消灭30只紫色的螃蟹ヴェノナッツ。
NO.18	冒险者祭开催	先到王宫触发剧情，然后出去随意讨伐50只怪物后回来交差。
NO.19	割れた壶	去王宫与委托人アーノルド对话得知他需要10份"ガーマ的体液"，这种素材在セノリヴィア川一种名为ガーマ的怪物身上掉落。
NO.20	动物保护组合のお愿い	前往ドゥブリ沼讨伐15只ガーマ。
NO.21	求む！研究素材	前往ドゥブリ沼讨伐オーク15个、ジャイアント10个。
NO.22	雪山　索依赖!	在雪山有水晶的房间内打倒イエティ2只、スーパーイエティ1只。
NO.23	安眠妨害	前往ドミルの森里打倒30只キライーア并找到妨碍委托人休息的ウルフ。
NO.24	预言の书	先前往教会与委托人对话，之后去雪山的ニブリガン冰洞和マーニディル洞穴的入口处找到委托人遗失的日记本并带回。
NO.25	相棒の形见	前往雪山的某处机关内找到委托人遗失的棍棒后回来交差。
NO.26	狂犬アタックドッグ	前往雪山讨伐20只アタックドッグ。
NO.27	连续美女诱拐事件	来到ソールディル洞穴的水晶所在地与第3使徒召唤出的巨龙战斗并获胜，接下来会强制败给第3使徒，剧情后回到工会完成任务。
NO.28	见惯れない绘	前往道具屋与アーノルド对话，之后去ソールディル洞穴里水晶所在地的前面一个区域打倒第6使徒。
NO.29	恼みの种	前往セノリヴィア川的第二个区域找回离家出走的公主。
NO.30	封印の书	来到ソールディル洞穴水晶所在地附近的小房间里自动触发剧情，之后打倒解开封印后出现的巨龙。
NO.31	湖に眠る白水晶	前往新区域アラカトラ湖，在最初版面中央的房间会自动发生剧情，在战胜突然出现的第10使徒后将得到的"白水晶の欠片"交给アーノルド。
NO.32	紧急调查	在アラカトラ湖消灭50只怪物，之后要与第9使徒发生战斗。
NO.33	王宫の研究	前往アラカトラ湖随意讨伐50只怪物。
NO.34	旅仲间募集	先去酒馆与一睡觉的男子对话，然后前往新区域ガロ遗迹，在遗迹右上方有女神像的地方遭遇第3使徒并将之打倒。
NO.35	酒场の尊	前往ガロ遗迹有4个机关的地方进行调查，之后战胜出现的飞龙并步行回工会报告。
NO.36	冒险谈	前往ガロ遗迹随意讨伐100只怪物后再与工会门口的小孩对话。
NO.37	他言无用	先前往ドミルの森见到公主获得"バラ水晶の指轮"，然后携带该物品去新区域ヘズウード墓地，在这里遭遇面具男并打败其召唤出的怪物，之后剧情返回。
NO.38	战いの果てに	在ヘズウード墓地讨伐亡灵，亡灵在墓地里有十字架的地方出没。
NO.39	精锐求む	前往ブラドン教会打倒第10使徒，最初的门开启密码为"奇数3、偶数4"。
NO.40	グリトニクス神殿	上个任务的延续，前去神殿内部打倒剩余的使徒和面具男。
NO.41	契约	前往市街地打倒在那出现的死神。
NO.42	教会の威胁	前往ブラドン教会随意讨伐50只怪物。
NO.43	极秘の依赖	来到王宫自动发生一串剧情，然后去宿屋与老板对话并回工会报告。
NO.44	情报收集	与城镇中的所有人对话后返回工会报告，之后委托人シルビィ加入我方。
NO.45	スルムス炎洞调查依赖	前往スルムス炎洞打倒キリアン并与被唤醒的女神进行最终决战。



游戏玩起来还是让人感觉比较累，庞大而复杂的迷宫转得人心里憋气，好在有水晶传送点的引入。战斗系统方面的变更并没有给人留下太深的印象，如若能加入一些新必杀动作就好了，另外，我方队员AI的强化确实为战斗带来了不少便利。



传统又不失新意的方块游戏登场！

文 乌冬　美编 Juxi

负责本作开发的是曾经参与过NBGI知名动作益智游戏《钻子先生》制作的长冈靖仁和筱崎香织，如今他们再度联手为玩家带来这款略带哥特风格的方块游戏，如想体验接连不断的由连锁带来的爽快感，那本作会是一个很好的选择。



推荐度 B

克鲁顿方块			
クルトン			
PSP	SCEJ	PUZ	2009年6月18日	日版
	1人	1000日元	无对应周边	



玩法

和落下型方块不同，本作在一个布满方块的8×8盘面里进行，玩家需要通过转动方块，将数字相同的方块组成2×2的正方形令其消去。另外当满足特定的条件时，消去的方块还能和旁边的方块形成连锁，从而消去更大面积的方块。



例子



◀如图，标有数字3的方块还差一个便能组成正方形。



◀将旁边这块标有数字3的方块旋转到空缺处。



◀最后这组方块就会变成红色继而消去。

画面说明



游标：通过方向键控制游标的移动，○和×键可以旋转游标内的4个方块，其中○键为顺时针旋转方块，×键为逆时针旋转方块。

盘面：无论哪种模式，盘面的大小都是固定的，玩家控制的游标只能在这个范围里移动。

克鲁顿方块：盘面由标有1～4的数字的方块组成，每当有方块被消去，空缺的地方会有方块自动补充。

方块种类

除了基本的数字方块外，游戏中可能还会出现一些特殊的方块，根据每种方块给消去过程带来的影响不同，具体可分为以下四种。

基本方块：根据标有数字的不同，基本方块可以分为1～4四种，另外除了用数字，基本方块也可以用颜色来区分，其中1对应绿色；2对应黄色；3对应紫色；4对应蓝色。

黑色方块：在消除方块的过程中，一些基本方块会随着时间的经过慢慢变为黑色，黑色方块不但在颜色上比较难区分，而且我们还不能转动2×2范围的黑色方块。

星型方块：星型方块可以当作是任何一种基本方块，并且当星型方块被当作是一种方块被消去后，同屏内的同样数字方块也会一并被消去，所以星型方块是大面积连锁的关键，看到它出现时一定得好好利用。

连锁

当方块凑成正方形消除时，方块上的数字会按1→2→3→4→1的顺序逐阶段变化，如果邻接方块的数字正好和变化后的方块数字相同就能形成连锁消去。另外本作的连锁条件还有一个特点，在消去发生时，我们可以继续旋转邻接的方块来和消去区域发生连锁，这也是容易形成连锁的原因之一，因此只要够眼明手快，理论上是可以一次连锁清屏的。

例子

◀如图，如果消去的方块是2的话，要和它形成连锁的邻接方块就必须是3。

◀趁红色的方块还没消去，赶紧把附近的3旋转到红色方块旁边。

◀这样3就会成为连锁的一部分继而消去，以此类推。

模式介绍

无尽模式

无尽模式分为三种难度，区别在于难度越高，黑色方块出现的频率越高，同时星型方块出现的几率越低，当黑色方块占满盘面后游戏便会结束，所以玩这个模式尽量要以消去黑色方块为优先。



◀消去了一定数量的方块后，星型方块就会出现，赶快先把它消去吧。

时间模式

基本玩法同无尽模式，且有3分钟的时间限制，虽然也有黑色方块出现，但基本不用担心因黑色方块而GAME OVER，因此在消去时尽量地形成连锁挑战高分吧。



◀因为不用顾虑黑色方块，所以可以尽情地连锁。

谜题模式

没有时间限制，也不会出现黑色方块，只要在规定的旋转次数内将盘面内的方块全部消去即可。这个模式讲求的是连锁的运用，谜题中的方块都需要借助连锁一次性消去，否则会因有方块留单而陷入死局。



▲一共有50道需要用连锁消去才能解开的谜题。





变化方块：变化方块的作用和基本方块相同，但特殊之处在于每转动一次方块，方块上的数字就会变化一次。根据方块转动的方向不同数字的变化规律也会有所区别，顺时针转动时数字的变化顺序为1→2→3→4→1，而逆时针时则相反，为1→4→3→2→1。



玩后感

虽然本作是一款小品级作品，不过只需1000日元就能玩到那么爽快的方块游戏实属难得。游戏的卖点在于可以轻易制作出大规模的连锁消去，看着红色的消去区域越变越大和方块一次性消去时的感觉非常好。另外游戏中的两位角色也非常有特色，一位是由于实验事故变为猴子的严肃学长，一位是为了帮助学长恢复原貌的腹黑少年，这样的角色凑到一起只能是笑料不断。

光环视频收录

由同名电影改编的《哈利波特与混血王子》游戏中，玩家将返回霍格沃茨魔法学校，协助哈利度过充满麻烦的第六年。玩家不仅有机会随着哈利波特一起学习各种魔法技能，还能分享罗恩浪漫爱情的甜蜜。

文 伊娃 美编 澄香



哈利波特与混血王子				
Harry Potter and the Half-Blood Prince				
PSP	EA Games	A·AVG	2009年6月30日	美版
	1人	39.99美元	无对应周边	

Harry Potter and the Half-Blood Prince

游戏简介

随着剧情的发展，主角哈利波特在学习魔法的同时会遇上很多棘手任务，为了完成任务，玩家必须操控哈利在学校各处跟同学进行交谈，从而获取完成任务所需的关键信息。游戏当中会穿插很多小游戏供玩家挑战，这可以算是本作的一大亮点了，玩玩原著中那些久负盛名的游戏应该算是一种别样的体验吧！游戏的战斗部分难度不高，只要掌握各种魔法的使用方法，便可轻松搞定对手。只是游戏中剧情比较分散，而且主线、支线任务混杂，再加上复杂的地形，玩家很容易在各个场景转来转去一无所获。下面将会针对游戏一些难点任务的流程进行解析。

操作

非战斗

十字键/摇杆	控制人物方向及魔法的施放
L、R键	小游戏中转换视角
△	界面选择
○	取消/放弃
×	确认
□	对话
Select	查看任务选项
Start	菜单
↓+×	收集巫师卡片（限书籍、地面掉落物）
↑+×	收集巫师卡片（限旗帜、器皿等）

战斗

→+□	向前方施法
↑+□	向上前方施法
→+○	正前方阻挡
↑+○	上前方阻挡





药剂调和



当屏幕上出现试管时，便是代表需要加入试剂类素材，按滑杆或方向键都是倒入，试管上的红线是完美容量。另一类是固体素材，加入时，屏幕右侧出现正确的素材造型，玩家需要在桌子上选择正确的素材。素材添加完毕后有一个QTE，也就是混合阶段，完成后系统会根据玩家在调和过程中的表现来决定最终成果。



巫师糖果

玩法类似弹珠游戏，按住×键后下拉滑杆并调整弹射方向及力度，最后把弹珠射出。游戏目的就是尽可能多地打中场内的糖果，如果造成连击则会奖励更多分，最后得分高的获胜。



魁地奇

使用滑杆控制行动方向，按×键传球或射门，在射中7个球之后就会出现一个金探子，同时还会出现一个FPS游戏里的十字准心，搜寻到金探子时即按×键，最先捕捉到的一方获胜。



耐力拼图

耐力拼图的玩法其实就是凭借记忆将图案相同的牌两两翻出即可，但是翻牌的时候要掌握好节奏，一旦长时间未翻出对牌或是翻错牌，之前配对的牌全部作废，最后一次性翻出的对牌才被结算为最终分数。



难点任务流程



游戏伊始一段简短的CG过后，Snape在黑暗的房间里向其他食死徒们保证，她将会在Draco的第一个食死徒任务中提供保护及帮助，看来邪恶的力量似乎要再一次笼罩魔法世界了。接下来是一小段的简单教程，随后Harry答应与妹妹Ginny玩一把魁地奇，滑杆控制人物移动，按×键将球投入球洞中5次即可获得胜利。

难点1

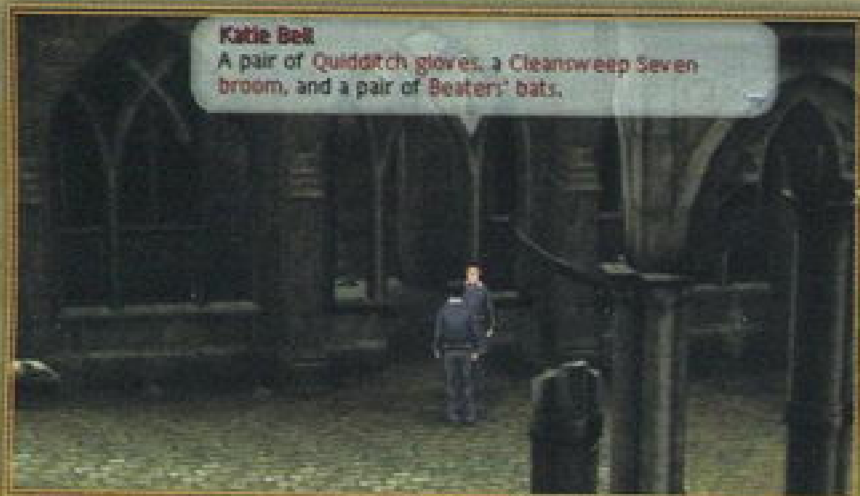
Harry一行踏上了前往学校的火车，途中Harry学会了使用飞来咒法术从书中获得Wizard Cards（巫师卡片）的方法，而后让Harry来到车厢的最右边与Luna交谈，Luna希望Harry能帮她找回墨镜。向右来到隔壁车厢与Jason交谈，他要求Harry拿一本杂志去和他交换。返回第一节车厢使用巫师卡片与坐在中间的Limley交换杂志即可。

难点2

来到霍格沃茨学校的第一堂魔药课上，老师给他和Ron一个任务，去收集三样配药：花冠、月露和树懒之脑。与周围同学交谈后得知树懒之脑在位于Transfiguration Courtyard的Helen手里，与她进行一场魔法战斗并将其击败即可入手配药；随后来到Library，用两粒高布石即可与Zara换得月露；花冠位于草药房Herbology，对着桌上的花按L+□即可收集。配药都交上去后Harry获得魔药课本。

难点3

一段介绍伏地魔的剧情之后，Katie告诉Harry说魁地奇的工具箱被另一学院的学生抢走了，包括一副魁地奇手套、狂风七号扫帚以及一对击球手的球棍。球棍就在地图下方的Daisy那里，用6粒高布石换取即可。然后与周围同学交谈得知扫帚在Entrance hallway的Lina那，用2个巫师棋（货币的一类=6巫师卡片=3高布石）换取（巫师棋的交换商位于Holmes）。来到图书馆，交谈后得知手套就在休息室中，直接向Longbottom索取。



难点4

魁地奇训练结束后，Ginny恳求Harry帮忙找个字母游戏的道具。来到钟楼，Peakes说需要用3个臭粒子来交换道具，臭粒子交换商在Paved courtyard庭院处，交换后返回休息室将道具交给ginny。

难点5

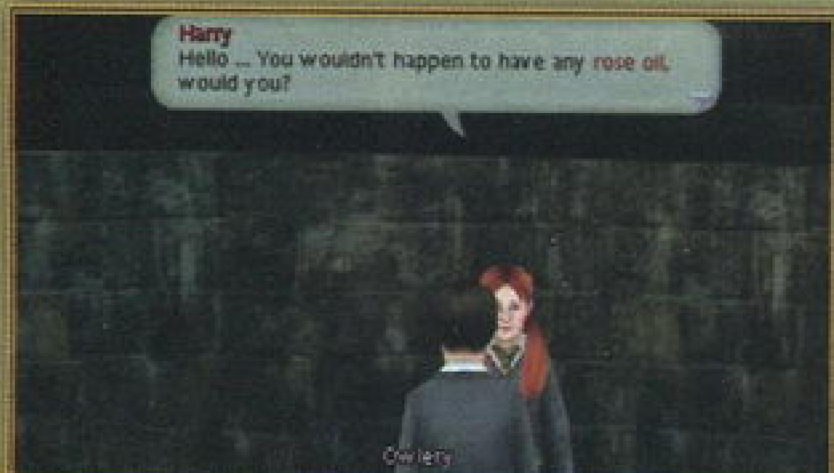
Harry被Slughorn邀请去参加圣诞派对，但是舞伴Luna的裙子、鞋子和手提包都被别人藏起来了，Harry决定帮她找回。询问后得知Luna的鞋子在图书馆，原来是同学想和Luna开玩笑所以才把鞋子藏起来的；之后来到教室中，需要用3个臭粒子+6个巫师棋才能与Felicity交换到手提包；最后来到钟楼，女孩Kim的交换条件是一瓶黄油啤酒（黄油啤酒的交换商位于Dungon）。

难点6

圣诞派对结束后Harry才意识到还未给Ron的家人准备圣诞礼物，给母亲的礼物是自动搅拌坩埚，给父亲的礼物是吹风机，给兄长的礼物是龙皮纹手套。前往公共休息室用50张巫师卡换得吹风机，然后再前往Dungon，一场战斗后Harry帮助主人Roland抢回了龙皮纹手套，Roland便很大方地将手套送给了Harry；最后一件礼物坩埚可在医院获得，换取条件是Elxir药剂，需要用Peppermint Spings、Shrivelfig和Porcupine三样材料前往教室进行调和。

难点7

过完圣诞节，Ron拜托Harry帮忙寻找蛇蛋和玫瑰精油以作为礼物送给女友。通过询问同学得知玫瑰精油在Owlery塔顶的Amelia手里，她要求用4个毒牙飞碟来交换。来到图书馆得知蛇蛋的线索，之后前往Astronomy Tower使用魔法即可获得蛇蛋。



难点8

Harry一路追踪Draco来到7楼走廊，遇见Janes同学，被告知Draco最近将笼子里一只白色的鸟拿走了，Janes希望能发现他的意图。来到Great Hall，用6个臭粒子与Sheila交换逃课盒，再将逃课盒交给医院走廊处的Tracey后获得Draco的行踪。后来在教授的帮助下他们得知，原来Ron的女友是想用蛇蛋和玫瑰精油制作爱情灵药，目的是将Ron杀死！一行人后来在1楼碰见Draco，Harry轻松将其制服。



玩后感



游戏中穿插的各种迷你小游戏非常有意思，当玩家疲于与各NPC之间反复不断的交谈时，不妨来一盘迷你游戏放松一下。游戏的剧情分散，而且又具有一定的语言难度，这对于不了解该系列故事的玩家来说是道不易逾越的坎，因此只推荐给哈迷们。

一起来仇富

——“仇谈”游戏世界中几个有钱的主儿

起始于2008年的经济危机，或多或少地影响着我们每一个生活在现实世界中的人。且不说某某因为经济危机丢了工作下了岗，就连那些以前经常出现在《福布斯》财富榜上的美国汽车业巨头们也都得求爷爷告奶奶地请求政府给予经济资助来度过这漫长的金融寒冬。笔者认为，相濡以沫，不如相忘于江湖。当现实世界中的我们还在勒紧裤腰带生活的时候，相对于N多个平行于我们生活的世界之一的游戏世界却又是另一番欣欣向荣的景象。

游戏世界从来不缺有钱人，就算是最开始一脸穷酸相的小P孩，到最后也有可能会发展成住着豪华别墅、开着名牌汽车、左拥右抱漂亮MM的阔少，而“经济危机”这个词汇对于游戏世界的人来说倒更像是外星语言一般的存在。就是这样一个美妙的世界却给如今我等生活在现实世界中的穷人们平添了几分堵，今天就让我们玩一次穿越，找几个游戏世界中最有钱的典范，然后一起华丽地“批斗”他们吧！

文 阳光学员 程步堂龙一 编 雷伊 美编 紫枫

仇富对象之一

特鲁尼克

出处：《勇者斗恶龙IV 被引导的人们》、《特鲁尼克大冒险》系列

职业：商人
财富来源：从地下各个墓穴"进货"到地上然后高价卖出
财富评价：有属于自己的商店，有房子，有老婆

有个词语叫无商不奸，说的就是商人们为了获得最大的利益而不惜采取任何见不得人的手段。比如在游戏中的某武器店里，前一分钟你花1万元买下一身铠甲，后一分钟你觉得不合身想要卖掉的话，那对不起，你只能得到5000元，如果你想通了再把那件还留有你体温的铠甲买回来的话，哼哼，再拿1万元来吧……这就是奸商！虽然很无耻，但不得不承认这是一种很好的聚财方法。游戏世界中有很多很多的商人，而其中最有名的就要属那身材胖胖的特鲁尼克大叔了。不过你别看特大叔一脸和蔼可亲的样子，其实骨子里也是一个不折不扣的奸商，什么，你不信？那就听我慢慢道来……


▲外表和蔼的特大叔，你知道此时他正在想什么吗？

想当初特大叔在《DQⅣ》中初登场的时候就是以成为世界第一的武器商人（说白了就是奸商）为最终目标而开始冒险的。当然了，谁最开始也都不是成功人士，都是从小学徒一点一点干起来的，我们的特大叔也是如此。早些时候特大叔就一个给别人看管武器店、替别人打工的角色，不过你可别小瞧了这看店的职业，有理想有干劲儿的特大叔通过看店可是很快地就学到了行业的各种潜规则和奸商所必备的各项技能，如怎样大斗进小斗出、怎样翻新、怎样作旧、怎样忽悠顾客多掏钱买装备等等。就这样没用多长时间特大叔就学成出师了，再筹集了一些资金后特大叔终于有了一家属于自己的武器店，朝着心中所期望的理想又迈进了一步。



▲学徒阶段对每个成功的奸商都是必修的课程。

话说回来，天下第一可不是那么好当的，天下奸商多如牛毛，你特鲁尼克了解的潜规则别的商人也都了解；你特鲁尼克掌握的技术别的商人也都掌握，事实证明要想在一个领域中当上老大就必须探索前人没有挖掘过的地方，做第一个吃螃蟹的人。事实也同样证明特鲁尼克绝对不是一般人，很快我们的特大叔就找到了一条通向天下第一的快捷之路，那就是——盗墓……各位先别急着扔香蕉皮，先听在下做下解释，在特鲁尼克大叔生活的世界中人们用"迷宫"这个词指代古墓，并且盗墓也并不是违法的，反而如果在掘墓的时候顺手将守护古墓的怪物干掉，还会受到英雄般的尊敬。说到这里可能有些同学就已经猜到了，没错，特大叔就是定期到各个古墓中去"进货"，将埋藏于地下的诸如小龙女用过的裹


▲事实证明稀有装备都是产自地下的。



▲奸商守则：即使是在被怪物追杀时，也不能丢弃已经到手的宝物！

脚布、济公穿过的破大褂、秦始皇叼过的奶嘴等稀世珍宝带回店里，再以超高的价格卖出，这简直就是无本万利的买卖！有人可能会问，去迷宫“进货”难道会没有危险么？危险当然是有滴，且不说迷宫中经常会出现那些身手敏捷神出鬼没的怪物们，就是干粮没带够也会一不小心就饿死在这不见天日的地下迷宫中，除此之外还有可能出现摔了跤闪了腰，断了胳膊崴了脚等各种意外情况，其危险程度可想而知。不过伟人马克思曾经说过：“商人们只要有50%的利润就敢铤而走险。”咱们特大叔这一趟下来别说50%想必500%的利润都有了，为了暴利有危险要上，没有危险制造危险也要上，这就是特鲁尼克作为一个奸商的心声！再者说来，这一回生二回熟三回和怪做朋友，来来去去几次之后特大叔想必也熟知了各个墓穴中的财宝数量、地形构造、怪物构成等情况，每次去迷宫挖宝都如同去趟自家后院那么简单。

凭借着这一条致富之路，我们的特大叔那是生意上红红火火，生活中有漂亮的爱妻和听话的儿子左右相伴。看着特大叔那富得流油的胖肚子，我们也只能感叹：你小子就是生在好地方了，来我们这儿试试，不枪毙你100回才怪！



▲怪曰：“你小子一天来八趟，你不嫌累我看着还烦呢！”



劳拉的大名可谓是路人皆知，这位在游戏世界中英姿飒爽、性感美丽的美女冒险家吸引了数以万计的铁杆粉丝。不过今天她却是我们仇富批判的对象，为了劳拉大姐的形象和在下生命安全的考虑，所以还请广大“拉饭”们对以下个别文字做选择性失忆处理。

话说劳拉的家族就是当地的一支贵族后裔，生活非常富有，别的不说光是豪华的庄园宅邸就有三处之多（真没天理）！其中的一座克劳馥庄园就是劳拉从小一直生活的地方。劳拉小时候的生活一直都是在是平静中度过的，除了她那个不太靠谱的考古学家父亲因为工作的关系，风里来雨里去地没有什么时间陪伴在小劳拉身边外，其他方面和一般富家子弟倒也没什么不同。不过如果只是这样的话，那劳拉大姐今天就不会在这篇文字中出现了，一切一切的转折都发生在小劳拉九岁的那一年……

仇富对象之二
劳拉·克劳馥

出处：《古墓丽影》系列

职业：探险家
财富来源：探索古代遗迹夺取无价之宝
财富评价：只要一得手就是一堆的稀世珍宝，不过劳拉大姐淡漠名利，这些东西在她眼里看来只是用来交换食物、装备的等价物品而已，这真是巨大的浪费啊！



▲在某些人眼中劳拉·克劳馥就是如同女神一般的存在。

那一年劳拉和母亲乘坐的飞机在飞越喜马拉雅山时坠毁，劳拉的母亲在此次事件中遇难，小劳拉意外地存活了下来并以坚强的毅力在历经了10天的令人不可思议的艰难跋涉后，终于独自一人从坠机地点徒步来到了尼泊尔的首都加德满都（真乃好脚力）。从这以后劳拉都跟随着父亲一起探索全球各个考古发掘地，



■克劳馥庄园外景。

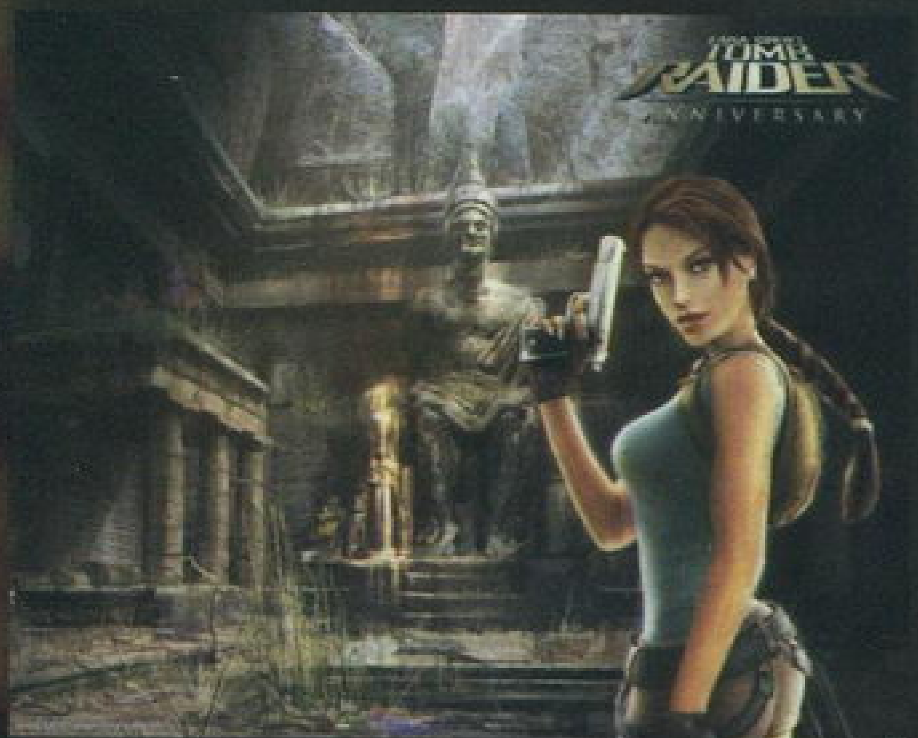
都没见过、听都没听说过的古代工艺品、古代器具等奇珍异宝你怎么能不心动？就算这些暂且不谈，就是将刻有独特文化印记的地砖挖下一块来卖，那也是个天价啊！再者说来，劳拉大姐是女人不是女神，女人对漂亮的珍宝的抵抗力一般都是为零的，就算劳拉大姐对此有足够的抵抗能力，再退一步说平时身上穿的用的，一日的三餐，探索遗迹的装备等等东西也都是需要钱来给予的，那总要考虑一下成本问题吧。以上这些猜测都可推断出劳拉会在探索遗迹时"顺手牵羊"。但如果你认为这些只是推断可就大错特错了，通过一种叫做"游戏机"或者"掌机"的装置我们可以窥视游戏世界所生的一切，在进行了一番有目地的跟踪调查后，我们发现这位劳拉大姐每次探索遗迹时都会在各个区域将一定数量的宝藏收入囊中，这些宝贝有的被换成了武器装备、有的被换成了各式各样的服装饰品、有的则仅仅是被做为打开某扇石门的钥匙，由此可见劳拉大姐岂止是顺手牵羊，简直就是暴殄天物啊！不过这些证据都只有我们现实世界知道而已，游戏世界至今依然还是"当局者迷"的状态，对此我们只能深表遗憾了。



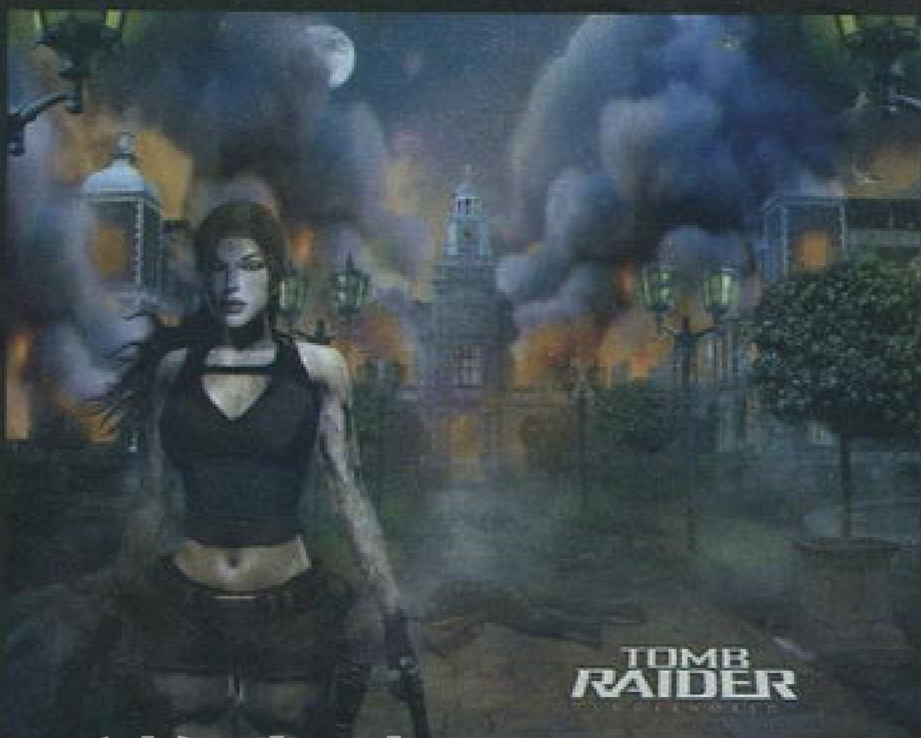
▲此图揭露了劳拉夺取财宝的情景。

走南闯北虽然辛苦，但有父亲陪伴在身边的生活还是很温馨的，更重要的是，这段考古经历为以后劳拉的"单飞"打下了基础。不过温馨的时光并没有持续多久，在劳拉15岁那年，她的父亲在柬埔寨境内失踪，虽然经过了一番搜寻，但最后找到的只有一些无法确认身分的遗骸。更可气的是劳拉的叔叔趁火打劫，将本该由劳拉继承的土地等财产据为己有，虽然劳拉后来通过法律手段夺回了属于自己的财产，但是和家族亲人间的感情也被这场官司给破坏无遗，最后只能和亲人形同陌路独自一人踏上考古遗迹的冒险之旅。凭借着丰富的考古学知识和发达的运动神经，劳拉发现了多个令世人叹为观止的古代遗迹，为考古学的发展做出了不可磨破的贡献。

OK，正面歌颂完毕，"拉饭"们就请先行告退吧，接下来咱们就谈一谈劳拉大姐那不为人知的一面吧。虽然名义上劳拉是在考古挖掘古代遗迹，但本质上却也是在干着盗墓的勾当。试想一下如果你只身一人身处一个世人所不知的古代遗迹之中，面对着那些见



▲每个古代遗迹中都有劳拉大姐的身影。



▲"哈哈，庄园被炸了吧？你也有今天！"这样想的人可能不在少数。



▲除非你是超人，这种地方咱还是不要靠近的好。

还有一点需要注意的是，劳拉大姐探索的遗迹可比特鲁尼克大叔挖掘的地下墓穴大了去了，非要比较的话就相当于一片大沙漠和一座小沙丘这样的比例。当然其危险程度也同样不是一个等级之上的，老虎狮子只是杂兵级的对手；陷阱机关也只是入门级的考验，其他像徒手攀岩、用钩绳荡过悬崖裂谷更是如同喝水一样频繁，总之换成一句话就是——这依然是我们这些穷人所不能接触的领域。我们只能眼睁睁地看着劳拉大姐用矫健的身手、体操运动员一样的身段探索一个又一个的遗迹，夺走一个又一个的无价之宝而毫无办法。不过最近发生的一件事却令你我这些眼红的穷人们非常解恨，那就是，克劳馥庄园已被一名叫做娜塔拉的极端仇富主义者成功炸毁（哦耶）！



仇富对象之三

小中大

出处：《逆转裁判》

职业：小中文化社社长

财富来源：获得情报然后勒索敲诈政府官员

财富评价：整天穿金戴银，西服革履，政府官员要定期给他进贡，经常和漂亮女秘书到商务旅店约会

21世纪什么最值钱？信息。在如今这个互联网高度发达，信息高速流通的社会里，谁能第一时间掌握所需的信息，谁就能率先抢占先机获得成功。在这样一种背景下诞生出了许多以买卖信息为主要业务的公司，专门为客户提供他们所需要的情报。这单买卖看起来很容易，实际上有些情报必须要靠特殊的渠道才能获得的，所以钱也不是那么好赚。

不过事情总有例外的可能发生，在《逆转裁判》中就有这样一位靠倒弄情报信息发了家的暴发户。此人平时身穿粉色名牌西服，浑



▲一脸猥琐笑的小中大。

身上下都是珠宝首饰来显示他的富有；一说话就是满嘴的英文单词来证明他是“海归”；把司法机关当成自己的玩具来表现他的势力，他就是小中文化社的社长小中大。就是这么一个小小个人企业的社长却有着一个由十足纯金金板打造的办公桌、名贵油画、雕塑艺术品组成的超豪华的办公室，平时身上的穿戴也是名牌西服和一身华丽的珠宝首饰，另外还和一名叫松竹梅世的贴身女秘书一起时不时地出入房价超贵商务宾馆……



▲这就是小中大那超华丽的办公室。

你一定好奇一个小公司社长怎么会如此有钱有势飞扬跋扈呢，答案就是此人经常搜集一些对政府要员不利的情报，然后再用其去威胁勒索他们获得暴利。众所周知政府机关的那些高官们通常都掌握着一些不能让普通百姓知道的特级情报，如果哪位不小心泄露了它们轻则会中断仕途之路，重则还会招来牢狱之灾。而那些被小中大抓住了小辫子的高官们就只能对他言听计从，还要定期给他银行账户上汇去巨款以免招来不必要的麻烦。就这样，小中大控制住了检察院和警察局等政府机关的很多高官要员，将他们玩弄于股掌之上，并开始践踏人间法律制度……就在他得意忘形的时候，一个人终于将小中大这条人间害虫成功送入中央监狱大牢之中，这个人就是成步堂龙一（可不是笔者我哦）！


▲可怜的千寻姐姐被小中大残忍地杀害。

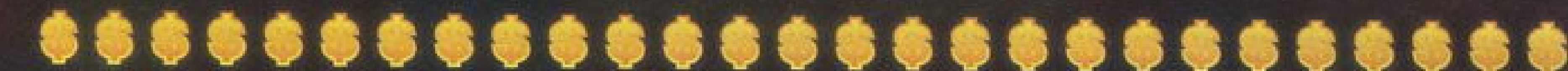
一切事情的起因都要从一个代号为“DL6”的事件说起。少年时期的御剑怜侍在某一次案件审理中，跟随身为律师的父亲御剑信做旁听。但是在闭庭之后一场突如其来的大地震将御剑父子和法警灰根高太郎三人困在了电梯里。由于氧气越来越稀薄，三人的意识渐渐模糊起来，灰根高太郎更是在恐惧心理的作用下开始攻击御剑信。年少的御剑怜侍为了救父亲将地上的手枪扔向父亲一边，但却引发了手枪走火，之后御剑怜侍就昏死过去，当他醒来时发现父亲已经中弹身亡。由于三人当时都处于意识模糊的状态，警方也不知道谁才是凶手，只好秘密请灵媒师绫里舞子（也就是绫里千寻的母亲）来做灵媒召唤出御剑信的灵魂，以得知谁是真凶。御剑信排除了不可能杀害自己的御剑怜侍的嫌疑，而将罪犯锁定在灰根高太郎身上。在法庭上灰根高太郎的辩护律师生仓雪夫成功地以被告精神混乱为由，为灰根高太郎获得了无罪审判，而该事件的审理也到此结束。以上就是DL6号事件的始末。

由于警方在破解案情中使用了灵媒的力量，所以DL6号事件是严禁外泄的，只有星影宇宙之介律师等几个人知道。不过在金钱的诱惑下星影律师还是把它泄露给了小中大，小中大在媒体上公开此事件并诋毁绫里舞子，使得绫里舞子身败名裂而出走他乡，同时警方也暗中调查到底是谁泄露了DL6号事件，星影律师只能被迫向小中大年年“进贡”来封住他的嘴。一般事情到了这里就表示小中


▲永远帅气的成步堂龙一。

大又一次成功进行了敲诈活动，不过这回却不是这样。成步堂龙一的老师、女律师绫里千寻为了还她母亲绫里舞子一个清白，接手了DL6号事件的后续调查并暗中调查小中大的罪行，就在证据收集得差不多的时候，我们可怜又漂亮的千寻姐姐被小中大残忍杀害，同时小中大又将罪名嫁祸到了千寻的妹妹绫里真宵头上（你这个杀千刀的刚害完御姐又来欺负LOLI，我代表月亮惩罚你！）。还好在成步堂龙一的帮助下真宵妹妹也摆脱了嫌疑，不过小中大这个无耻的家伙竟然又将杀人的罪名嫁祸给成步堂龙一，还买通了检察院要亲自上法庭作证（你不是自投罗网吗），这真是是可忍孰不可忍，叔可忍婶也不忍啊！就在审理陷入到泥潭的时候，真宵使用灵媒能力召唤出千寻（怎么像召唤兽一样）将最终的证物交给了成步堂龙一，在最有利证据的帮助下小中大终于被关进大牢，为千寻姐姐报了仇，也为我等穷人出了一口恶气。不过在下觉得这样还是不足以平民愤，应该将他所有的财产全部分给天下所有的穷人才能消我等心头之恨啊（我要就他那纯黄金打造的桌子了，谁也不要和我抢！）！


▲都死到临头了你还现什么现。



大家都知道，大多数有钱的主儿不是大型公司的总裁就是国有企业的董事长，这些家伙们不仅有着几千万几亿的财富，就连他们掌控下的公司也都牵动着整个国家乃至世界经济的好坏兴衰。比如那些卖汽车的和搞房地产的公司，但是随着经济危机的到来这些公司也都摆脱不了破产的危险，不过还有一种公司即便是金融寒冬里也照样能赚得锅满盆满，这就是卖石油的公司。众所周知地球上的资源是有限的，像石油、天然气一类的资源一旦开采光了也就没了（废话），但是这些东西却是我们时时刻刻都需要的，以石油为主的能源价格的升降也影响着相关产品价格的升降。



在游戏的世界中也有这种专门靠卖资源而发财的公司，比如《最终幻想Ⅶ》中的神罗公司。神罗公司最早只是一个小小的兵器制造厂，后来前任董事长，也就是鲁弗斯的老爸发现了星球内部的生命之泉中蕴藏着巨大能量，并成功地利用魔晃炉将其浓缩加工成一种叫做“魔晃”的新能源。在新能源的支持下，人们的生活变得更加美好，科技文明也在突飞猛进地发展。凭借着惟一拥有可以加工魔晃专利的公司，神罗从原来的小兵器厂迅速地扩张成为星球上最先进的科技电力公司，并且开始向武器开发、都市开发、生物研究、宇宙开发、治安维持等多个领域进发，都取得了巨大的成功。我们常说人的欲望是无边的，当神罗

仇富对象之四

鲁弗斯·神罗

出处：《最终幻想VII》、《最终幻想VII 再临之子》

职业：神罗集团董事长
财富来源：将星球内部蕴藏的丰厚资源开采出来卖
财富评价：人家可是卖石油是啊，一句话就是，富得流油！

公司的财力越聚越多、势力越来越大、管得越来越宽时，神罗的领导者们就开始幻想着将神罗公司变成星球的领导者。神罗建成了星球上最大的魔晃都市米德加尔，并将神罗总部建于城市中心位置，以便对城市实行管理控制。他们用钢筋铁柱建成的钢盘作为穷人和富人的分水岭，富人生活在钢盘之上享受着阳光和魔晃能源所带来的便利，穷人就只能待在地上过着不见天日的困苦生活，另外魔晃能源虽然有很高的应用价值，但在使用时却会对环境产生很大的污染，而且魔晃资源是有限的，开采久了也会对星球造成严重影响。可神罗公司却在明知道这些弊端的基础上反而变本加厉地开采魔晃，想将魔晃炉修遍全世界，此时此刻那些有志的穷人们终于坐不住了，就在神罗置他人安危于不顾为所欲为的时候，一个名为“雪崩”的武装仇富组织挡在了神罗面前。


■被魔晃炉包围的米德加尔。


▲冒着黑烟的魔晃炉。

雪崩由巴雷特、克劳德、蒂珐等几名成员组成，他们中有的是生活在米德加尔的穷人，有的是家乡被魔晃炉事故炸毁的流浪者，有的则是因为各种原因被神罗开除的原神罗公司员工。这些人虽然出身各不相同，不过目的却是一致的，那就是“灭掉神罗，劫富济贫”！话说雪崩果真不是吃素的角儿，每次出击都能成功地破坏掉几个魔晃炉，充分证明了咱们穷人也是有力量滴！不过天杀的神罗更不是吃素的角儿，神罗旗下有一批被称为“战士”的人，他们在经过一些特殊的处理训练后能具备常人所不具备的能力，这些家伙们是专门用来负责公司保安及镇压反神罗力量的。就在雪崩实施推翻神罗的计划时，这帮战士们也和雪崩狭路相逢，一场恶战不可避免……如此反复几次后双方进入了胶着状态，谁也不能给对方以致命性的打击，不过财大气粗的神罗公司却依然继续修建着魔晃炉丝毫不把雪崩组织放在眼里。就在仇富计划毫陷入僵局之时，一件发生在神罗内部的事件给了雪崩组织一个新的转机，这起事件就是神罗公司的最强战士萨非罗斯将神罗董事长杀害后逃逸。此事一出立刻在媒体中引发广泛评论，有人说萨非罗斯同雪崩战红了眼，在思想混乱时错将神罗董事长杀害；有人说神罗一直拖欠萨非罗斯的工钱，每天战斗累到吐血的小萨同学在和董事长谈判无效后将其杀害；还有人说其实是董事长吹牛，说自己练过金钟罩铁布衫刀枪不入让小萨随便招呼，信以为真的小萨同学就给了董事长一个面子“招呼了一下”结果就……不过不管怎么说，这连董事长都挂了的公司离

倒闭破产也就不远了吧，就在雪崩庆贺自己胜利的时候，一个超坏消息传到了他们耳朵里：天杀的神罗董事长竟然还有一个叫鲁弗斯的儿子，而他将接任神罗公司董事长一职……


▲小萨永远都是这么帅。

有句话说得好："长江后浪推前浪，前浪死在沙滩上"。这鲁弗斯一出场就表现出了非同寻常的独特气质，一身加长白衫行动起来潇洒飘逸；精雕细琢的脸庞配上恰到好处的发型显得精明干练；时不时摆出一个酷酷的


▲同样很帅的鲁弗斯。

POSE再说上一两句令人摸不着头脑的话语表现出帅气优雅。当以上这些要素都汇集到一个人身上的时候，他就注定会是一个无论走到哪里都会引起一群漂亮MM尖叫不止的人，再加上继承了老爸留下来的超巨额遗产和神罗公司董事长的位子，想必是个思想正常的女人就会拜倒在他的长衫之下吧。不过这些东西只会给我等穷人阶级添堵，"你不就是命好赶上一个有钱的老爸吗？有什么了不起，我要是有这么多钱钓的MM肯定比你多！"这大概是大多是穷人的真实心语，当然也是雪崩组织的心声。秉着"打倒富强除神罗"的精神，雪崩再一次出击继续实行仇富计划，但鲁弗斯毕竟不是一个绣花枕头，相反还很有手段且喜欢用暴力解决问题。他一方面积极地出兵镇压雪崩组织，另一方面则派人寻找萨非罗斯的下落为父报仇，当然也有人说寻找萨非罗斯是想请小萨吃饭谢谢他这么早就让老爸"下课"让自己独掌大权。总而言之就是，一方面雪崩受到了来自神罗公司的绝对武力镇压，一时间成员四散逃亡各处飞，另一方面小萨也收到了神罗在追杀他的风声，心想这是把我往绝路上逼啊，就一不做二不休放了个召唤兽直接去炸神罗公司总部。这最强的战士的名声果然不是盖的，就在召唤兽快被神罗的防御炮打垮的时候，放出大招直接命中神罗大厦，一时间神罗大厦轰然倒塌而此时的鲁弗斯正在里面开会……在雪崩组织的努力下终于成功灭掉了神罗公司，虽然这里面99%都是小萨同学的功劳，但不过怎么说这也是属于咱们穷人阶级的胜利！

但谁也没有想到的是鲁弗斯这家伙竟然没死，等两年之后再出现的时候已经戴着眼罩坐在轮椅之上了，俨然一副大病初愈的样子，看着如此状态的鲁弗斯社长想必大家都非常解恨，不过就是这样的尊容也依然吸引了不少小女生的热情视线，这令人不得不怀疑现在女孩子的审美观点实在是有够离谱的。另外据说鲁弗斯依然想重建神罗集团，看来属于雪崩组织的仇富之战还远没有这么快的结束……


■就算是这种样子也能得到MM的欢心，真是没天理了。

仇富对象之五

三岛平八

出处：《铁拳》系列

职业：格斗家、三岛财团首领
财富来源：黑帮、贩毒、倒卖军火、垄断重要行业
财富评价：富可敌国，或者说一个国家的财富也未必会比它的多。

一个公司就算是规模再大财富再多其能力也是有限的，但是如果将多个规模超大的公司联合起来组成财团的话情况就完全不同了。财团在现实世界中是真实存在的，比如美国的摩根财团、洛克菲勒财团等等。财团所控制的资本十分巨大，财团所控制的部门也种类繁多，其中包括重工业、轻工业、传统工业、新兴工业、生产部门、流通部门等，在第二次世界大战前，美国的经济基本上为摩根为首的八大财团所控制，可见财团对于一个国家的重要性。

在游戏世界中出现的财团基本上都是一种超越政府的存在，这些财团不仅拥有着无尽的财富，而且还有着足以撼动世界的权力和军事实力，当然也少不了穷人阶级那些怨恨的眼神，比如《铁拳》中的三岛财团就是这样的一种存在。

三岛财团由一位叫作三岛平八的七旬老汉控制着，你别看他年龄很大，这位可是拥有“铁拳王”称号的超一流格斗家，不仅身体健壮——浑身上下都是坚实的肌肉跟打了激素似的；而且精神矍铄——一大把年纪还能上蹿下跳的跟打了兴奋剂似的。在平八老头的领导下三岛财团在日本的势力可谓是如日中天，称霸黑白两道，手下还有一支装备精良可以御国（敌国）的私人武装部队，如此强大的力量就是政府也不敢正面与其对立。集众多巨大财富和强势权利于一身的三岛财团当然也是我等穷人阶级重点仇视对象，期间有无数仇富组织和个人想偷袭洗劫财团，救济我等受苦受难的穷人，怎奈三岛财团的防御系统非同小可，一时间很难找到可供下手的机会。但毕竟还是老天不负有心人，就在那些有志之人快要放弃的时候，一则来自三岛财团的对外通知引起了咱们穷人阶级的高度重视。平八老头对外宣称，由于自己年事已高，对三岛财团的管理已经显出心有余而力不足之势，特此举办一届“铁拳大赛”邀请全世界的格斗家前来参加，最终获胜者将得到三岛财团统领权的资格。当然这些都是蒙人的，平八老头真正目的是通过大赛扩大自身的实力，铲除能对财团产生威胁的外部力量，可以预见在擂台之下早已布下了天罗地网，如果有哪位高手最后真的将平八老头打败，两边左右的伏兵定会第一时间将其拿下非人道毁灭，三岛平八的阴险可见一斑。咱们回过头来说穷人阶级这边，得知平八老头要举办铁拳大赛的消息后，各处穷人代表聚到一起来了个会，会上一致认为这是一个千载难逢的洗劫三岛财团的绝好机会，并通过了代号为“不偷你我不富偷了你我更富”的仇富运动，具体实施手段为由组织中的个人乔装成格斗家去参加比赛，途中趁机行事。万事俱备只欠东风，寂静前夜一



■三岛平八，七十岁的年龄，三十岁的心脏。

场暴风雨即将来袭.....

铁拳大赛举办当天世界各地的格斗家汇聚于此，都来争夺铁拳王称号和三岛财团首领的位置，当然参加仇富运动的成员也都成功潜入进来。比赛进行地异常激烈，格斗家们不是你将我打趴下就是我将他踹下擂台，场面甚是热闹，不过咱们穷人这边却又是另一回事了，由于有三岛私人部队铁拳众的阻挠，仇富运动进行地并不顺利，眼看着时间一天又一天地过去，比赛一场接一场地结束，时间也所剩无几，就在众运动成员将要放弃的时候一个人的出现改变了所有事态的发展，这个人就是平八老头的亲儿子三岛一八。话说一八先生在得知了铁拳大赛的消息后立刻报名参加了比赛，并以绝对的实力打败了所有参赛对手最终站到了老爸三岛平八的面前，别的人都是父子相见亲情在线，可这爷俩一见面却是拳脚相见暴力在线，像是有着血海深仇一般非要将对方至于死地。原来在一八小的时候饱受平八老头的残酷式教育，三岛平八虽说是有着铁拳王称号的格斗家，但对教育下一代却很不在行，恨铁不成钢的劲儿一上来就要用打的来出气，在加上练格斗的这手劲肯定会比咱一般人要大一些，出手重了也是常有的事，一次平八老头在教育一八的时候"一不小心"就将儿子打下山崖，从此以后三岛一八就对三岛平八怀恨在心并发誓以后定要将其打败夺取三岛财团首领的位置。如今机会来了，三岛一八最终和三岛平八站在了同一个擂台之上，埋伏在四周的铁拳众一看果真有人战到最后便一拥而上将其拿下，不过这帮杂兵哪是三岛一八的对手，一个个被一八打得如砍瓜切菜一般。此时擂台之下以围观了很多人，大家都想看看这最终父子之战的结果究竟会如何，在加上几乎所有的铁拳众都在围攻三岛一八，几乎所有的人都集中在了比赛擂台附近，此时此刻仇富运动的成员们清楚地意识到，该是他们出场的时候了！在三岛财团后方严重失守的情况下以吉光为首的仇富组织成功地炸开了三岛财团的地下金库，将里面大量的金银珠宝现金钞票洗劫一空，在返回到比赛擂台的时候发现三岛父子的争斗依然还在进行，而围在擂台左右观战的人已然开了赌局盘口开始下注打赌最终哪个会获得比赛胜利，其热闹程度丝毫不比比赛时候差，而所有的人包括平八老头丝毫没有发现地下金库早已被一群有志穷人们抢空了，仇富组织的成员们就这



■吉光，不是笔者瞎掰哦，这可是货真价实的仇富组织领导人，官方承认的。

样扛着大箱小包的钱财大摇大摆地从大门走了出去。

在这之后据说三岛一八将老爸三岛平八打下了擂台，成功地坐上了三岛财团首领的位置，并像当年一样将平八也扔下了山崖报了"一扔之仇"。不过这些东西对我们穷人阶级来说已没有丝毫关系了，此时的穷人们正聚在一起庆祝胜利开Party呢。但事情远没有所有人想的那样结束，两年后三岛一八宣布召开第二届铁拳大赛，咱穷人当然也不会错过这么好的机会，于是乎第二届"不偷你我不富偷了你我更富"运动也相伴而生，有了上一次的经验后这一次运动成员一点也不着急，而是专门等最后一场决赛关键人物登场时再动手。果不其然，在最后一场比赛中出现的正是一八的老爸三岛平八，这平八老头被扔下山崖居然都没死，这生命力简直比小强还要小强。与上一次一样仇富组织在此时成功地洗劫了地下金库，再次大摇大摆地从大门走了出去而没有被任何人发现。从此之后每隔一段时间铁拳大赛都要召开一届，而每一届大赛的召开都少不了仇富组织"活动"的身影，通过几次实战历练之后这手法也越来越纯熟，从寻找金库到洗劫一空用不了5分钟，回来时还能看一场由三岛家族现场表演的"武斗话剧"真是何乐而不为啊，在这里我代表广大穷人们祝愿铁拳大赛能永远的长时间的开办下去，越办越好越办越热闹！

传说中的吸血鬼是拥有着不老不死永生之力的一族，而长生不老更是千百年来人类一直渴望实现的，就算你有千万家财，时辰到了俩腿一蹬依然什么也带不走，所以人类对于吸血鬼一族除了恐惧和敬畏外还有一种羡慕的态度在其中。不过如果有这么一位吸血鬼，他不但有长生不老的能力而且还有着无论转生几次都数之不尽用之不竭的财富，那么他必然会受到人类“人人喊打，欲杀之而后快”般地热烈欢迎，不巧的是游戏世界中就偏偏有这么一位倒霉的吸血鬼，他就是在《恶魔城》中登场的德拉古拉伯爵。

仇富对象之六

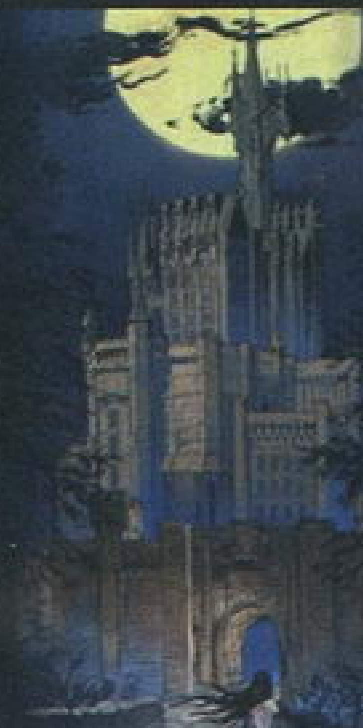
德拉古拉

出处：《恶魔城》系列

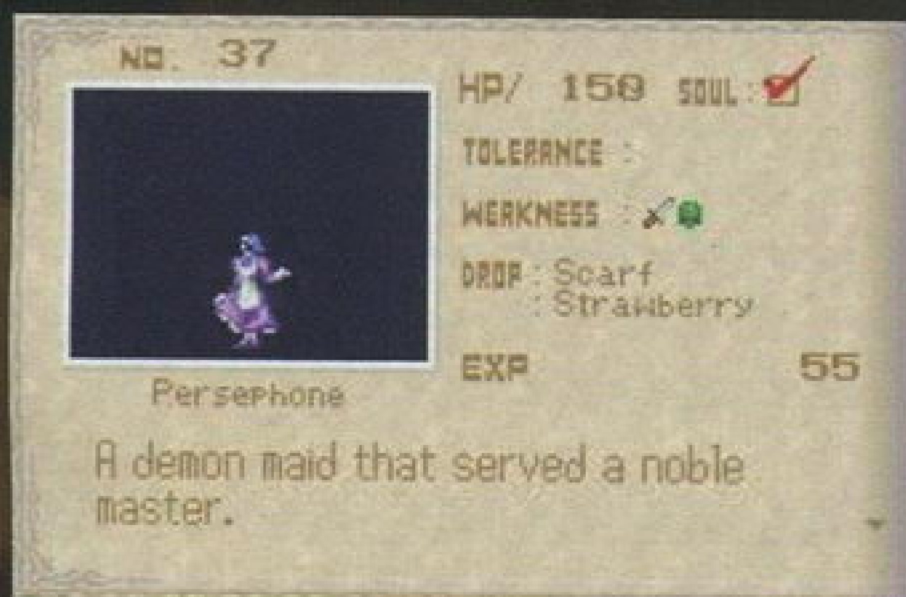
职业：恶魔城城主（如果这也可以的话）
财富来源：不明，好像是从异次元空间里搬过来的
财富评价：伯爵可能不是最有钱的，但他的财产绝对是用之不竭的，这轮回转世一千多年了，每一次降临人间必建造一座豪华装修的大城堡，风雨无阻，试问除了伯爵谁还能有这实力？


■身着华服的德拉古拉伯爵，有钱人就是不一样。

话说德拉古拉伯爵大人每次转生到人间时必定会修建一座巨大的、豪华的、奢侈的、足以气死这世界上最顶级建筑设计师的名为“恶魔城”的大城堡。如果仅仅是这样的话，那还算不上是特别富有，最让人来气的是城堡里面的装潢设计也都极其富丽堂皇奢侈豪华，城堡中每个房间的天花板上都挂着水晶大吊灯；每个房间的墙壁上都挂满了各式各样的油画艺术品；每个房间的窗台上都摆满了稀奇古怪的古董瓷器，用红木制成的各种家具、复古设计的各式烛台、连接不同房间的雕着花纹的仿古楼梯在城堡中更是随处可见，这些都不算，就是在个别的烛台中也还藏着一个个足以能将人一下砸死的巨大钱袋，可见伯爵大人有多富有。如果你想说“这些东西是和城堡一起变出来的并不能代表德拉古拉就一定非常有钱”的话，那么从另一个角度也可以让你看明白伯爵大人到底有多富，这就是恶魔城内部的家政服务和安保方面的体现。一座城堡就算装饰得再华丽再漂亮，不经常打扫也会变得满是灰尘暗淡无光，所以要想时刻保持城堡内的干净整洁，专门负责城堡内卫生打扫的小怪当然是少不了的，这些小怪们不仅毫无怨言而且还非常敬业，比如你在一个房间中消灭了一只正在扫地的怪物后，过一会儿你再回到这个房间里就会发现那只怪物又回到了原来的地方接着扫地，毫不偷懒，哪只怪物都是如此，当然我们不能否定这些小怪们本身就很有敬业的精神，但如果没有丰厚的工资、奖金、补贴加五险一金做为动力支持，相信就是再怎么有敬业精神也不会成百上千次的那样坚持，更何况整个城堡中负责打扫的怪物不计其数，伯爵大人养活它们也丝毫没有显示出一点费力的样子。另外负责恶魔城警卫工作的也都是一些有头有


▲《被剥夺的刻印》中的恶魔城也很壮观。

脸的大腕级怪物，相信就是出场费也都得个万八千的。如果这些还不足以说明问题的话那再透露给你一个惊人的情报，就连大名鼎鼎的死神和希腊神话中的冥界王后珀耳塞福涅都在伯爵手下担任恶魔城警卫和打杂女仆的工作，同学们啊，这就相当于是你请拳王泰森给你当保镖，请布兰妮小甜甜给你做女佣啊！如果不是有着绝对财富的支持，这种事怕是连想都不敢想的。



▲这就是传说中的冥后珀耳塞福涅穿上女仆服的样子啦。

有句老话说得好：树大招风，猪肥挨宰，当一个人所拥有的财富多得已经超出一个地区的认知范围的时候，必然会遭受到周围人怨恨、妒忌、诅咒的眼神，这就相当于你开着一辆奥迪A8去一个连拖拉机都没有几台的乡下，等待你的必然是车胎被人刺破的命运。德拉古拉伯爵当然也不会例外，这不刚转生没几天，伯爵的城堡就被一名叫做里昂・贝尔蒙特年轻人给盯上了……


▲此人的出现标志着伯爵的日子不再好过了。

话说这里昂・贝尔蒙特原本是一名有着爵位的贵族骑士，后来因为一些事情丢掉了爵位，变得穷困潦倒起来。某天夜里小贝外出散步时发现这座漂亮的大城堡，当时城堡内的灯光将周围照得很亮，离老远就能看见，小贝想“这城堡中一定有不少值钱的好东西，要是弄出来一些咱就脱贫了！”这样想着的小贝随手拿起一条破皮鞭就往城堡里冲。一进城堡小贝的眼睛就不够用了，整个城堡在小贝眼里就是一个巨大的宝库，对他充满了诱惑。按常理来说，区区一个人类要打劫一座满是怪物的城堡几乎是不可能成功的，不过小贝原先怎么说也是一名骑士，是“练过的人”，再加上这“有钱能使鬼推磨”的精神驱使，小贝那是如有神力附体，怪挡杀怪神挡砍神！据幸存下来的打杂小怪反映当时的情景是，正在打扫房间时只觉得身后一阵凉风吹过，就看见一位双眼直冒金光的彪形大汉一鞭子就抽了过来……我们都知道这金钱的力量是巨大的，在强烈精神推动力的支持下小贝一路狂杀狂捡钱，最终终于杀到了德拉古拉伯爵的寝室，这伯爵大人才刚刚转生没几天，力量还不完全，再者说来也是第一次看到人类未免有些好奇，就在伯爵愣神的时候被小贝一鞭拿下就归西了，可怜的德拉古拉伯爵的第一次人间之旅就这样短暂的结束了。


▲当时的情况差不多就是这个样子滴。

之后小贝在恶魔城倒塌之前将里面所有能搬得出来、值钱的东西全部都到弄到了自己家里，就连藏在烛台中的一个个大钱袋也都没有放过。得到了这些东西的小贝那是一夜暴富，不仅买了大房子娶上了漂亮老婆，还因为灭掉了吸血鬼和怪物得到了当地政府的封赏又当上了贵族，而那条沾着吸血鬼血的皮鞭也被作为专家之宝代代流传。从这之后贝尔蒙特家族的世代成员都以打劫德拉古拉的恶魔城为生，虽然公开打的是“铲除邪恶消灭怪物为人类”的旗号，但是明眼人一看就知道他们是奔着伯爵的财宝去的，只是德拉古拉伯爵大人无论转生几次也想不明白，为什么每一次复活最后都会被人类无情地消灭呢？哼哼，那是因为谁让你这么有钱呢。

仇富对象之特别篇

金手指

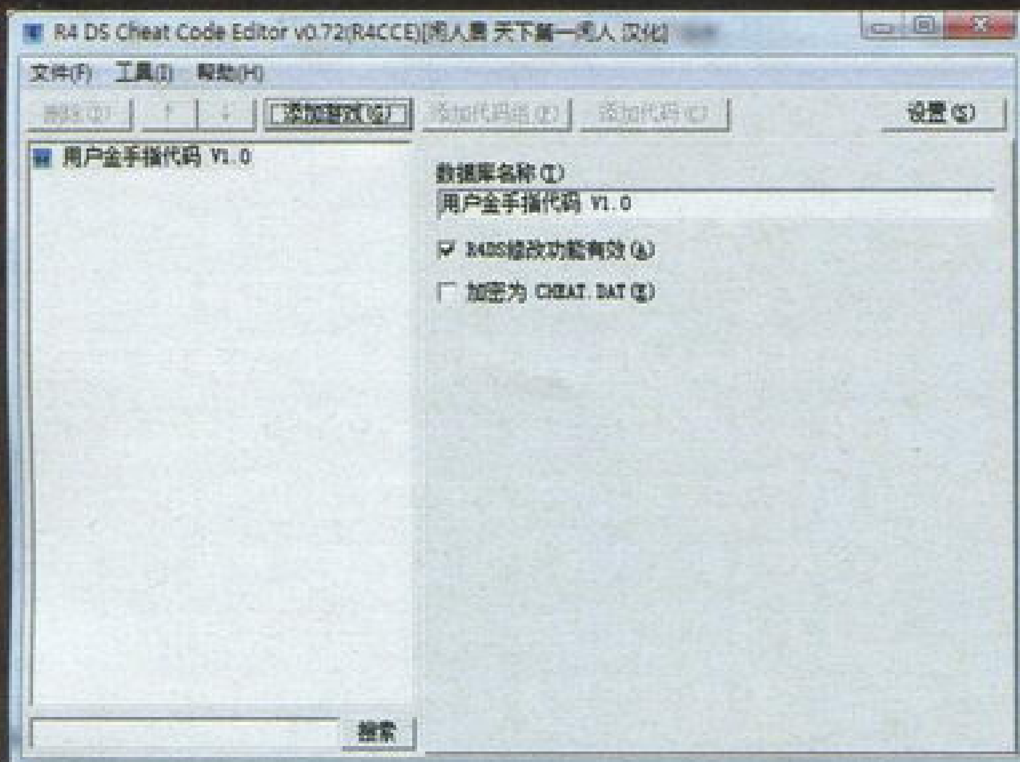
出处：几乎任何游戏都有

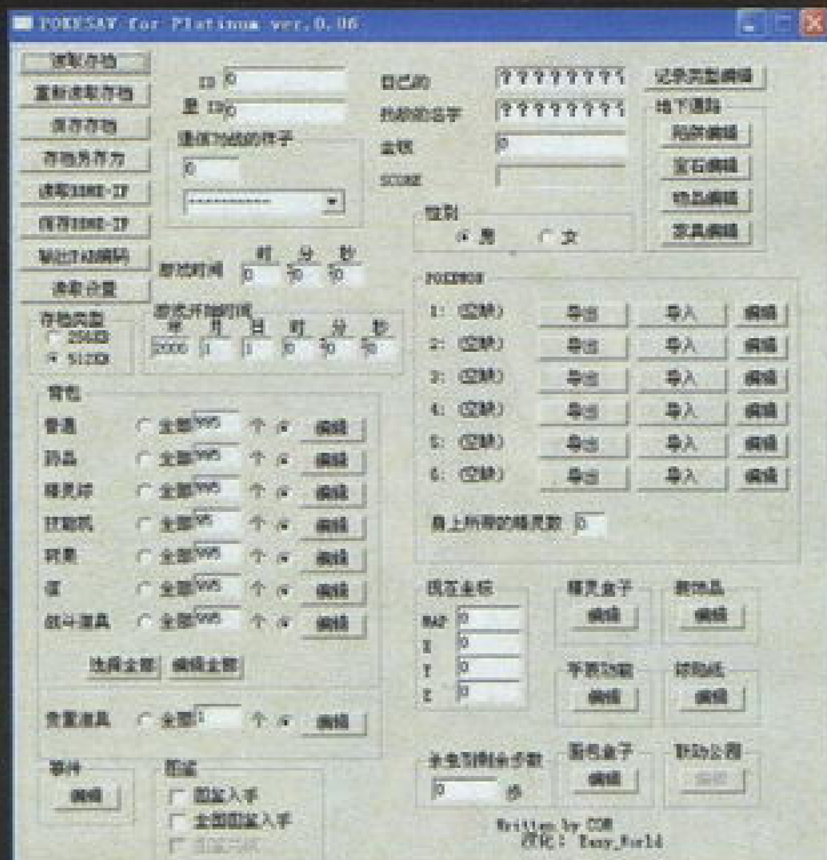
职业：修改工具
财富来源：将特定的数字改变，一般来讲将代表金钱的数字改为99999……
财富评价：一个游戏金钱数值的最大值

说起金手指这东西广大玩家们一定不会陌生，起初“金手指”这个名称只是任天堂系列掌机上游戏修改工具的名称，随着时间的推移，游戏修改器的完善，渐渐地玩家把其他主机上的游戏修改器也统称为“金手指”。金手指的主要功能就是修改游戏数据，比如等级、经验、HP什么的，但被修改应用最多的一项恐怕就是金钱了。

大部分游戏中都有金钱这一设定，在一般的游戏过程中主角刚出场时身上带的钱都不多，而那些秒杀BOOS的极品装备和珍稀道具却都是卖到天价的，如果想要得到这些东西就要一点一点地攒钱提升能力，到最后阶段才能拥有这些武器装备，这过程虽然辛苦，但游戏的乐趣也在其中。但是自从有了金手指之后，一些耐不住性子的玩家一开始上来就将金钱调成个最大值，满世界狂购物，什么武器装备消费道具，只要是能买到的全部买到不能再买为止，也不管这些东西他是否能用得完，简直不把游戏中的钱当钱看。由此引发的对金手指产生依赖的玩家也不在少数，笔者有个朋友，玩游戏惟一的标准就是看这个游戏能不能修改，如果可以修改，他一上来就将可以改的东西全改个遍，用变态的实力去挑战各个大小BOOS，热血3分钟后删除掉游戏告诉我说：“这游戏真没意思，敌人实力太弱！”当时我真想将他拖出去枪毙5分钟！

当然在下并不是反对金手指，游戏修改工具只要合理应用还是有它的使用价值的，比如《口袋妖怪》中一些妖怪是需要通过一些特殊渠道才能得到的，而对于国内玩家来讲，这种渠道恰恰是我们不能使用的，此时就是金手指发威的时候了。当你将所有的妖怪收集全的时候，你一定会有莫大的成就感，虽然这其中会有一两个是用金手指调出来的，但没有人会怪你相反还能表明你对这游戏有爱呢！





▲▶各种各样的游戏修改器。



后记

这篇关于咱们“穷人阶级”的文章就到这了，不知道你看得笑了没有，郁闷消散了没有，气出了没有。经济危机的强烈来袭给生活在地球上的每一个人的生活都带来或多或少的负面影响，在生活工作中因为某些人来气，因为某些事郁闷也是常有的事，如果你真的郁闷了就拿以上这些文字来出气吧，保持一个微笑的脸庞，一颗轻松地心情去面对现实中的明天，因为你一定会相信，稍微的快乐只是暂时的，未来的日子一定会变得越来越好！

ぼくのなつやすみ®4 瀬戸内少年探偵団 ボクと秘密の地図



由于受众面的原因，“《我的暑假》系列”将最新作落户在玩家基础更牢靠的PSP平台。玩家这次的冒险舞台是有多个群岛构成的濑户内地区，回味25年前的美好暑假。



文 胧月 美编 Juxi





我的暑假4 濑户内少年侦探团、我和秘密地图

ぼくのなつやすみ4 瀬戸内少年探侦团、ボクと秘密の地图

PSP	SCEJ	A・AVG	2009年7月2日	日版
	1人	4980日元	无对应周边	

暑假趣事簿



绘日记

在玩家经历剧情事件或发现新的怪兽橡皮后，就能按下□键进入菜单选择“绘日记”来完成画图日记，每一篇日记都有“简单”、“翔实”和“妄想”三种风格的记叙文字，但要注意，主人公一次只能记忆住3条剧情事件，如果玩家在一天里经历的事件过多而没有及时写下日记，前面的事件就会被覆盖掉，因此每当发生一起事件后，就要立刻打开菜单记下来。每天熄灯前系统都会强制写下当天的事件，而捕捉到新昆虫也能够书写绘日记，不过是完全自动的，且记叙文字无法选择。



绘日记事件达成条件一览

日期限定事件

日期	内容	条件
8月1日	水ぐんの宝の地図をさがすことになったよ。	无
8月2日	ごはんきょうそうで、まけちゃった。	无
8月2日	せいれいの木はでっかいぞ。	跟随太阳君参观小岛
8月2日	太阳がライバルになったよ。	跟随太阳君参观小岛
8月3日	えびがたくさん出た。	无
8月4日	タイコしょうぶにちょうせんするよ。	无
8月4日	デートすることになったよ。	和漫画姐姐散步
8月4日	五郎ってなんだっけ?	和漫画姐姐散步
8月4日	ひみつきちを发见したよ。	和漫画姐姐散步并在桥上会话
8月4日	"キミコっていったいだれだっけ?	无
8月5日	しんせきの女の子がやってきた。	无
8月5日	女子にいじわる、してみたよ。	在1F和キミコ对话
8月6日	おねえちゃんは、かいじゅうなんだ。	无
8月6日	男子どうめいのたん生だ!	无
8月6日	マイペースなキミコちゃん。	无
8月7日	かけっこでまけたんだ。	输掉赛跑
8月8日	"クギを买うときは店のうら口で大きな声できけぶ"	调查损坏的桥
8月8日	ざしきわらしがいるらしい。	无
修理桥的第二天	ひとりで行っちゃった。	参加试胆大会
修理桥的第二天	キミコちゃんといっしょに星ぞらを见たよ。	参加试胆大会
8月10日	今日は何かの大会があるらしい	无
8月10日	よび大会がはじまった。	进入秘密基地
8月10日	またえびがたくさんでたよ。	无
8月11日	きのうの大会はおばちゃんにバレてたよ。	无
8月11日	夜のちく林で、朋子ひめにあったよ。	参加夜钓
8月11日	夜のぼうはていにつりに行ったよ。	参加夜钓
8月12日	"次のまんげつは20日から20日すぎまでわすれずに夜の竹林へ行く"	参加夜钓后
8月12日	お店で二人が话してた。	吉田商店前发生小百合事件
8月12日	妹さまがやってくる。	无
8月13日	しんせきがみんなせいぞろい	无
8月13日	名まえをおぼえたよ。	亲戚集合时与佳代对话
8月13日	せがのびた?	亲戚集合时与ちち（爸爸）对话
8月13日	きょうふの大王だ。	亲戚集合时与妹妹对话
8月14日	おはかまいりをしたよ。	无
8月14日	タイコたたきをやってみた。	在操场上敲打太鼓叩きをする
8月14日	ダメダメだった。	太鼓分数输给太阳君
8月15日	しょうぶがはじまるぞ。	无
8月15日	ボクのまけ。	太鼓分数输给太阳君
8月15日	しょうろう流しを见た。	在海滩看灯笼
8月16日	みんなかえったよ。	无
8月17日	"ともこヒメのおとうさんとおかあさんが谜の会话。赤ちゃんっていったいなんのこと?"	在桥与联络船之间与伙伴对话，观看邮递员事件
8月17日	さいごまで、いっしょにいることに。	无
8月18日	さびしそうだった。	无
8月20日	赤ちゃんじけんはなぞだなあ。	吉田商店前事件（看过8月17日的邮递员事件后）
8月20日	さがしていたのは。	晚上前往竹林（8月11日必须夜钓过）
8月21日	さゆりさんがいなくなったよ。	无
8月22日	おかあさんの话をしてた。	在桥上跟ぺったん、ジュニア对话
8月22日	太阳ががっしゅくに入ったよ。	进入秘密基地



条件限定事件

内容	条件
ひみつの通路を见つけたよ。	从漫画姐姐的房间推开拉门
吉田商店に行ってみたよ。	前往吉田商店
マメちゃんに会ったよ。	在联络船前见到マメちゃん
朋子ひめにあったんだ。	在联络船前见到朋子
初めて海にもぐったよ。	潜入大海
あの犬の名前はなんだっけ?	调查狗
"モン消しは全部で30种类。忘れるな"	在精灵之木前跟ぺったん和ジュニア对话
"学校のうらの道は桥がこわれて通れない。なおさないと先にけないぞ!"	调查毁坏的桥
夜のおつとめを手传ったよ。	晚上在佛坛跟奶奶对话
あいことばを言えたよ。	进入秘密基地时说暗号
モン消しずもうはすごいんだ。	在秘密基地玩怪兽橡皮相扑
ゆうびん屋さんに出会ったよ。	进入邮局
いっしょにお风吕に入ったよ。	洗澡
"水の中にすむ虫をかうには水そうが必要。水そうはお店で买うかそれともどこかで见つけるか"	没有水槽的情况下翻起水沟上的木板
はしができたよ。	修理坏掉的桥
水军の地图をみつけたよ。	发现古地图
初めて鱼つりをした。	钓鱼
大きな木の根もとで虫をつかまえた!	在树下捉到昆虫
"新しい岛に上陆したが、扉が闭まっていて开かない。ここを开けないと先に进めないぞ"	登陆となり岛后调查锁着的木门
ダルマたおしをやらせてみたよ。	让昆虫参加5项训练
丸太とっくんをやらせてみたよ。	
ゴムひも引きをやらせてみたよ。	
マメでんきゅうつけをやらせてみたよ。	
せん车グルグルをやらせてみたよ。	
だんたい战のチームをつくるのさ。	虫相扑时组建团队
初めて虫ずもうをやってみた。	进行虫相扑
スーパーカブトンに胜ったよ。	虫相扑中打倒スーパーカブトン
初めて船にのったよ。犬がいたよ。	乘坐联络船
はじめて、あっち岛に上陆したよ。	登陆あっち岛
となり岛のとびらを开けたよ。	打开となり岛的门
ぞう船所でおじちゃんにあったよ。	在造船厂见到叔叔

昆虫采集一览

虫网是初期就有的道具，可用来捕捉昆虫，以R键来切换是否装备虫网。在装备虫网的状态下按下○键即可挥舞虫网捕捉昆虫，未捕捉过的昆虫会有“NEW”字样显示。捕捉到的昆虫将收容在绿色的笼子里，从菜单中调出该笼子可查看昆虫的动态，也可将虫子放到纸盒中以放大镜观赏。当绿色笼子装满后，如果玩家继续捕捉虫子，就必须放到备用的蓝色笼子中。蓝色笼子的容积较大，缺点是无法观察昆虫的动态。玩家可以手动选择将昆虫放到哪个笼子里。

饲养水虫需要专门的容器，玩家可到吉田商店花费500日元购买，也可以按照固定的连锁剧情取得草莓盒子，草莓盒子的取得方法请参阅“火热秘技”栏目。

参加虫相扑的昆虫

名字	入手	时间	入手地区
ミヤマクワガタ	木	昼	精灵の木、となり岛的甲虫の木
オオクワガタ	木	昼	精灵の木
コクワガタ	木	朝	精灵の木
ノコギリクワガタ	木	朝	精灵の木
アカアシクワガタ	木	夕	精灵の木
オニクワガタ	木	昼	精灵の木
ヒラタクワガタ	木	朝	となり岛的甲虫の木
カブトムシ	木	昼	となり岛的甲虫の木、精灵の木
カブトムシ♀	木	朝	となり岛的甲虫の木
ルリボシカミキリ	木	昼	となり岛的甲虫の木
オオオサムシ	砖头下	昼	こっち岛的森林
アオカナブン	虫网	夜	吉田商店附近
マイマイカブリ	砖头下	朝	となり岛的分岔路
ハンミョウ	虫网	朝	小学校操场旁
ハラビロカマキリ	虫网	昼	こっち岛的森林
オオカマキリ	木	夜	精灵の木

通常昆虫

名字	入手	时间	入手地区
アゲハチョウ	虫网	朝·昼	地藏祠堂附近
キアゲハ	虫网	朝	小学校旁
クロアゲハ	虫网	昼	あっち岛的橘子地
モンキアゲハ	虫网	昼	こっち岛的水田
ナガサキアゲハ	虫网	昼	あっち岛的橘子地
オナガアゲハ	虫网	昼	こっち岛的森林
カラスアゲハ	虫网	夕	あっち岛的森林
ミヤマカラスアゲハ	虫网	昼	となり岛深处的森林
ジャコウアゲハ	虫网	朝	となり岛山顶附近
アオスジアゲハ	虫网	朝	叔叔家门前、海滩
ミカドアゲハ	虫网	朝	となり岛的悬崖
モンシロチョウ	虫网	夕	叔叔家背面的岔路
スジグロシロチョウ	虫网	朝	巴士站附近
キチョウ	虫网	昼	小学校の校庭
モンキチョウ	虫网	昼	叔叔家前浜
ツマベニチョウ	虫网	朝	わすれ岛秘密海湾
ジャノメチョウ	虫网	昼	叔叔家前
コジャノメ	虫网	朝	こっち岛的森林
ウラジャノメ	虫网	夕	あっち岛的森林
クロヒカゲ	虫网	昼	こっち岛的森林
サトキマダラヒカゲ	虫网	夕	あっち岛的森林
キタテハ	虫网	昼	あっち岛の大宅
アカタテハ	木	昼	精灵の木
ルリタテハ	虫网	昼	こっち岛的水田
シータテハ	虫网	昼	通向となり岛的海水浴场
キベリタテハ	虫网	昼	こっち岛的森林
クジャクチョウ	虫网	朝	となり岛的高崖
コノハチョウ	虫网	昼	こっち岛高速公路
サカハチチョウ	虫网	昼	あっち岛神社
ヒオドシチョウ	虫网	昼	となり岛深处的森林
オオムラサキ	木	昼	となり岛的甲虫の木
ゴマダラチョウ	虫网	朝	となり岛的岔路
コムラサキ	虫网	昼	こっち岛的水田
イシガケチョウ	虫网	朝	となり岛山顶附近
スミナガシ	木	夕	精灵の木
ツマグロヒョウモン	虫网	昼	となり岛的悬崖
ミドリヒョウモン	虫网	昼	こっち岛的水田
イチモンジチョウ	虫网	昼	こっち岛的高速公路
ミズジチョウ	虫网	朝	こっち岛的森林
ホシミスジ	虫网	昼	こっち岛校舍后过桥后的空地
コミスジ	虫网	昼	あっち岛港口上方的山丘
テングチョウ	虫网	朝	となり岛的高崖
オオゴマダラ	虫网	朝	となり岛的朝霞崖
ゴイシシジミ	虫网	朝	邮局附近
ウラギンシジミ	虫网	夕	あっち岛池塘付近
ベニシジミ	虫网	朝	叔叔家门前庭院
ヤマトシジミ	虫网	朝	こども岛の岩石海岸
ルリシジミ	虫网	朝	こっち岛的森林
ツバメシジミ	虫网	朝	となり岛山顶附近
アイノミドリシジミ	虫网	朝	邮局附近
ムラサキシジミ	虫网	朝	吉田商店附近
ウラナミシジミ	虫网	朝	大屋子前
コツバメ	虫网	朝	秘密墓地前
ムラサキツバメ	虫网	朝	あっち岛的悬崖
オナガシジミ	虫网	昼	あっち岛池塘付近
ルーミスシジミ	虫网	昼	こども岛碎石场
ダイミョウセセリ	虫网	夕	叔叔家前的道路
アオバセセリ	虫网	夕	小学校的校庭
イチモンジセセリ	虫网	昼	あっち岛池塘付近
アカスジキンカメムシ	虫网	朝	こども岛碎石场
オオキンカメムシ	木	昼	となり岛甲虫の木
アオクサカメムシ	虫网	夕	邮局附近
エサキモンキツノカメムシ	虫网	昼	あっち岛的破车旁
オオクモヘリカメムシ	虫网	朝	あっち岛港口
ナナホシテントウ	虫网	朝	となり岛的巷心菜地

カメノコテントウ	虫网	朝	となり岛的空地
フタホシテントウ	虫网	朝	小学校操场旁
ハラグロオオテントウ	虫网	朝	こっち岛的森林
ヘイケボタル	虫网	夜	小学校旁
キイトトンボ	虫网	昼	あっち岛池塘付近
グンバイトンボ	虫网	昼	となり岛深处的森林
モノサシトンボ	虫网	昼	こっち岛的水田
カワトンボ	虫网	昼·夕	あっち岛池塘付近
ムカシトンボ	虫网	昼	となり岛深处的森林
ギンヤンマ	虫网	昼	古城前
オニヤンマ	虫网	昼	こっち岛的水田
ウチワヤンマ	虫网	昼	こっち岛的水田
シオカラトンボ	虫网	夕	こっち岛的水田
チョウトンボ	虫网	昼	あっち岛池塘附近
アキアカネ	虫网	昼	あっち岛港口上方的山丘
ヘビトンボ	木	昼	となり岛的甲虫の木
ヒメハルゼミ	虫网	昼	こっち岛的森林
ニイニイゼミ	虫网	昼	あっち岛的森林
ヒグラシ	虫网	夕	あっち岛的森林
ツクツクボウシ	虫网	昼	小学校操场旁
ミンミンゼミ	虫网	昼	あっち岛的森林
エゾゼミ	虫网	昼	となり岛深处的森林
アブラゼミ	虫网	昼	邮局附近
クマゼミ	虫网	朝	あっち岛的森林
チッチゼミ	虫网	昼	となり岛深处的森林
セミの抜け	木	朝	精灵の木
エダナナフシ	虫网	昼	となり岛深处的森林
トビナナフシ	虫网	夕	こっち岛的森林
ショウリョウバッタ	虫网	昼	小学校操场
クルマバッタ	虫网	昼	あっち岛的悬崖
コバネバッタ	虫网	昼	こっち岛的水田
オンブバッタ	虫网	朝	となり岛的朝霞崖

ヒシバッタ	虫网	夕	こっち岛高速公路
キリギリス	虫网	昼	叔叔家前
ヤブキリ	虫网	夕	となり岛的朝霞崖
クサキリ	虫网	朝	あっち岛的大屋
ササキリ	虫网	昼	あっち岛神社
ウマオイ	虫网	夕	こっち岛的森林
クツワムシ	虫网	夕	小学校操场旁
エンマコオロギ	砖头下	夕	あっち岛的破车旁、叔叔家前
スズムシ	虫网	夕	墓地
マツムシ	虫网	昼	こっち岛的森林
カンタン	虫网	夜	こっち岛的森林
カネタタキ	虫网	夜	邮局附近
マダラカマドウマ	虫网	朝	古城中
ケラ	虫网	昼	こっち岛的森林
サトキマダラヒカゲ	木	昼	精灵の木
ハサミムシ	砖头下	朝	叔叔家前
ダンゴムシ	砖头下	昼	墓地

水中的虫子

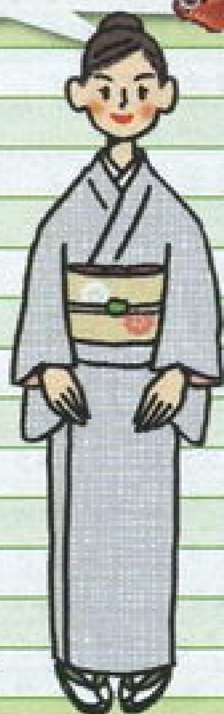
名字	入手	时间	入手地区
アメンボ	木板下	昼·夕	こっち岛的水田
オオアメンボ	木板下	朝·夕	小学校的背面
ゲンゴロウ	木板下	朝·夕	小学校的背面
シマゲンゴロウ	木板下	夕	となり岛森林深处
ミズスマシ	木板下	朝	となり岛的朝霞崖
タイコウイチ	木板下	朝	となり岛的朝霞崖
ミズカマキリ	木板下	夕	こっち岛的水田

空瓶的收集

收集空瓶可以卖钱，这些瓶子大部分都在水中，也有一些需要调查特定场所方能获得。啤酒瓶可以卖5日元，果汁瓶能卖10日元，而大果汁瓶则能卖30日元。

啤酒瓶

吉田商店旁的箱子
跨海大桥下的水中
水中・海2的沉船旁
水中・海1的桥墩下
水中・海2的あっち岛港口
水中・海2的养殖场
海水浴场水中的卷贝石
海水浴场水中的沉船
海水浴场水中的桥下
水中・海1西边桥墩下的罐子
水中・海3的沉船
あっち岛前的海底
盂兰盆节后第二天叔叔家的箱子里



果汁瓶

吉田商店上方小屋旁边的罐子
水中・海2的沉船旁
水中联络船下
水中坑道入口
学校庭院的铁网附近
海水浴场的水里
水中・从海1向海2的途中
水中・海1西边桥墩下的罐子
水中・海3沉船附近的悬崖
水中・海3となり岛登陆点前



大果汁瓶

操场的高台上
あっち岛的破车
となり岛的朝霞崖前方地区的岩场

暗号



在进入秘密基地前需要与看门的吉尼亚对上暗号才能进入。暗号分成“狂热”和“普通”两种，要在菜单的“设定”项目里切换，注意初始默认的是“狂热暗号”，即使是懂日文的玩家基本上也无法答对。“普通暗号”比较有逻辑性，比如“山”对“川”，“发明王”对“爱迪生”（エジソン）等，有一定日语基础的不妨选择“普通暗号”。

狂热暗号

问题	答案
梅干し食べて	スッパマン
うしろゆび	さされ组
逆转	イッパツマン
银河漂流	バイファム
またつまらぬ物を	斩ってしまった
ビビルマビビルマ	ブリリンパ
くらいよせまいよ	こわいよ
おまんら	ゆるさんぜよ
ひでぶ	あべし
○ちゃんの口ぐせは	バケラッタ
アミダ	ばばあ
へのつっぱりは	いらんですよ
ラーメン大好き	小池さん
立花兄弟	スカイラブハリケーン
ドクロベーは	おしおきだべぇ
谁が杀した	クックロビン
教师生活	二十五年
夕焼け	ニャンニャン
そもさん	せっぱ
スチュワーデス物语	ドジでノロマなカメ
魔法の天使	クリィミーマミ
プラレス	三四郎
未来警察	ウラシマン
银河疾风ブライガー	およびとあらば即参上
赤射	蒸着
ハリケーンミキサー	バッファローマン
一心同体	少女队
バンブルビンブル	バムボップン
あのくたらさんみゃく	さんぼだい
电击战队	チェンジマン
战斗メカ	ザブングル
日向小次郎	タイガーショット



普通暗号

问题	答案
山	川
おまえはもう	死んでいる
オレたち	ひょうきん族
ロマンチックが	止まらない
腹が灭っては	战はできぬ
待てば海路の	日和あり
笑う门には	福来る
能あるタカは	爪をかくす
ウサギとカメは	カメの胜ち
触らぬ神に	たたりなし
ちりも积もれば	山となる
发明王	エジソン
捕らぬタヌキの	皮算用
武士は食わねど	高ようじ

问题	答案
头かくして	尻かくさず
武士は食わねど	高ようじ
雨の	西麻布
笑止	千万
日本一の	吉田商店
公众电话は	テレホンカード
世界まるごと	ハウマッチ
七转び	八起き
かんにん袋の	おが切れる
一九九九年	七の月
へそが茶を	沸かす
食わず	ぎらい
头	でっかち

虫相扑



在用虫网、树下、砖头下发现的昆虫里，有一部分能够参加昆虫间的格斗大赛，也就是“虫相扑”。该类昆虫在捕捉到时会显示“相扑可能”的字样，且放在虫笼里，当光标移动到虫子上时可看到其等级和战绩。

主线剧情发展到8月4日的秘密基地后，就可以在以后来此和伙伴们进行虫相扑。虫相扑分为锻炼（トレーニング）、道场和试合3种，锻炼可以提高昆虫的基本能力值，道场提升经验值，试合在能提升经验值的同时还能让昆虫学会必杀技。不过要注意，如果试合失败，则当日不能再参加试合。

昆虫的育成

锻炼昆虫有5种器材，分别对应ふんばり、思考速度、スタミナ、押す力、技出し回数。在将昆虫拿出笼子后按下□能查看该虫的5项能力值，弥补明显的缺陷吧。要注意锻炼器材是共用的，竞争的小伙伴们也可能使用，所以在锻炼昆虫时，最好让自己的5只主力昆虫霸占所有器材。随着时间的推移，昆虫的能力会根据器材对应的能力得到提升。每天每项器材可以使用的时间为两小时，使用完毕后所有的昆虫会自动回到笼子里，且在当天以内不得再使用器具。为了让时间推移加快，玩家可以将昆虫摆放到相应的器材上，然后选择“もどる”退出，再次调查桌子选择“虫相扑”，昆虫的锻炼时间就会向后推迟10分钟。

在昆虫的选择上，最好是等8月19日后户鸣岛（となり岛）开放后，到户鸣岛的甲虫之木下捕捉，综合素质不错。另外，在育成虫子的基本能力时，不要忘记以道场和试合来提升虫子的实战经验，拥有优秀必杀技的昆虫能打败耐力比自身更强的对手。



虫相扑大会攻略

游戏在8月10日、24日和25日会分别举行3次虫相扑斗技大会，下面就介绍一下三次大会的基本攻略法。

8月10日 虫相扑团体战预备大会

这时无法到户鸣岛收集昆虫，精灵之木下的甲虫、小学操场附近的ハンミョウ都是不错的选择，参加预备大会前必须收集5只以上的战斗昆虫，以对应5对5团体战的阵容要求。虽然团体战有“先锋、次锋、中坚、副将、大将”的划分，实际上并非我们所认为的“KOF制”。先锋、大将等称号只决定了昆虫的出场顺序，所以用田忌赛马的攻略法，在5战中取得3场胜利即可晋级。保险起见则最好将出战昆虫的平均等级提升到LV5，怕麻烦的玩家也可以集中培养3只昆虫，并在观看过其他伙伴的出场顺序后击破对方手里最弱的三只即可。





8月24日 虫相扑团体战本大会

在此之前多到户鸣岛收集强力昆虫，培养出3只以上。之前培养过的昆虫也不用舍弃，甲虫和ハンミョウ依然比较好用。参加大会的昆虫等级在LV3到LV25之间，平均强度为15级。

8月25日 虫相扑个人战本大会

与团体战大会只相隔一天，所以没有多少时间准备。对手的昆虫都在LV20以上，我方也一定要培养出20级以上且使用必杀技较频繁的昆虫才有较高的获胜把握

怪兽橡皮（モン消し）

与昆虫不同，怪兽橡皮收集起来不算太难，除了调查特定场所、在水下打捞、购买吉田商店的巧克力（チョコ）以外，秘密基地里参加怪兽橡皮相扑比赛，只要能够获胜便能将对方的橡皮据为己有。在地图上寻找到的怪兽橡皮都是稀有度高、战斗力强的高级战士，依靠它们和小伙伴们战斗，就能很快集齐所有橡皮了。这里比较推荐的橡皮有“ザ・ヒマワリ”，在海峡大桥的下方和户鸣岛的上岸点前的水下都有机会找到。



钓鱼和料理



本作共有30种鱼可以钓，是否能调到对应的鱼跟玩家的下勾方式、地点、鱼饵种类和时间都有关系。钓到的鱼超过18种能获得银勋章，超过25种获得金勋章，而全收集后则能获得钻石勋章。

名称	钓获地点	钓获时间	下勾方式	鱼饵
マアジ	叔叔家前的海滩	昼	サビキ	イソメ
サッパ	あっち岛港口	朝	サビキ	イソメ
カミナリイカ	叔叔家前的海滩	朝	投げ	イソメ
シリヤケイカ	潮待ち栈桥下	朝	サビキ	イソメ
アオリイカ	こっち岛的防波堤	夕	投げ	イソメ
ミミイカ	潮待ち栈桥下	朝	浮き	マアジ
マダコ	こっち岛的防波堤	昼	投げ	イソメ
イイダコ	あっち岛港口	朝	投げ	イソメ
テナガダコ	むこう浜海水浴场	昼	投げ	イソメ
ウシノシタ	こっち岛的防波堤	昼	投げ	イソメ
マコガレイ	叔叔家前的海滩	朝	投げ	イソメ
イシガレイ	叔叔家前的海滩	夜	投げ	イソメ
ヒラメ	こっち岛的防波堤	夜	投げ	マアジ
クロダイ	潮待ち栈桥下	夕	投げ	イソメ
マダイ	潮待ち栈桥下	夕	投げ	イソメ
イシダイ	叔叔家前的海滩	夜	投げ	イソメ
シマフグ	あっち岛港口	昼	投げ	マアジ
マサバ	潮待ち栈桥下	昼	サビキ	イソメ
スズキ	叔叔家前的海滩	夜	投げ	マアジ
ボラ	あっち岛港口	朝	投げ	イソメ
タチウオ	こっち岛的防波堤	夜	投げ	マアジ
ウミヘビ	こっち岛的防波堤	夜	投げ	ガザミ
シイラ	叔叔家前的海滩	朝	投げ	ガザミ
ホウボウ	こっち岛的防波堤	朝	浮き	マアジ
マナガツオ	こども岛的岩海岸	夕	投げ	マアジ
マアナゴ	叔叔家前的海滩	夜	投げ	マアジ
ウマヅラハギ	わすれ岛秘密海湾	昼	投げ	マアジ
ギンポ	こども岛的岩海岸	朝	投げ	イソメ
キュウセン	叔叔家前的海滩	昼	投げ	イソメ
カサゴ	叔叔家前的海滩	夜	ミャク	イソメ





料理

钓获的鱼类可以在中午或傍晚时交给厨房里的婶婶，婶婶会在晚餐时将它们做成可口的料理，吃完料理后主人公的疲劳度会恢复到满值。不过，制作料理的鱼是有限制的。全鱼通用的料理原则是，钓上来的鱼必须在24小时以内交给婶婶。如果玩家想保持每天都活力满满，比较推荐的方法是夜晚垂钓、第二天交给婶婶，保证鱼不会过期。此外，有部分鱼需要足够一定的数量或一定的大小才能烹饪。

鱼的名字	料理条件
マアジ	10条以上
サッパ	10条以上
カミナリイカ	无
シリヤケイカ	15厘米以上
アオリイカ	20厘米以上
ミミイカ	3条以上
マダコ	无
イイダコ	10条以上
テナガダコ	无
ウシノシタ	15厘米以上
マコガレイ	10以上
イシガレイ	25厘米以上
ヒラメ	无
クロダイ	5条以上
マダイ	18厘米以上

鱼的名字	料理条件
イシダイ	无
シマフグ	无
マサバ	20厘米以上
スズキ	28厘米以上
ボラ	23厘米以上
タチウオ	无
ウミヘビ	无
シイラ	30厘米以上
ホウボウ	30厘米以上
マナガツオ	20厘米以上
マアナゴ	5条以上
ウマヅラハギ	25厘米以上
ギンポ	3条以上
キュウセン	10条以上
カサゴ	3条以上

太鼓游戏

在8月13日夜晚、8月14日白天、8月15日白天和8月15日夜晚这四个时间里，玩家可以到小学操场搭建的临时高台上玩到迷你太鼓游戏。该太鼓游戏的操作方法跟《太鼓之达人》相同，L和十字键都可以控制鼓沿的敲击，而R和4个功能键控制鼓面的敲击，玩家分别从5个键里选择自己最顺手的即可。（作者采用是方向键左和功能键○这两个按键。）

玩家的竞争对手是太阳君，不过他的技术很差，平均得分80左右，玩家只要稍加练习，取得90分以上完全不成问题。太鼓的曲子较长，节奏上没有什么难点。玩家在敲打时，屏幕的上方会有ノーミス字样，该字的右侧会有4个暗色小灯。玩家的鼓点形成连击时，小灯就会依次亮起，当四盏灯全亮时可获得3点的额外加分，然后灯全部熄灭。打击错误则会倒扣分，扣分情况分以下两种：一、漏掉鼓点，每次扣5分；二、多余按键，每次扣1分。

古地图

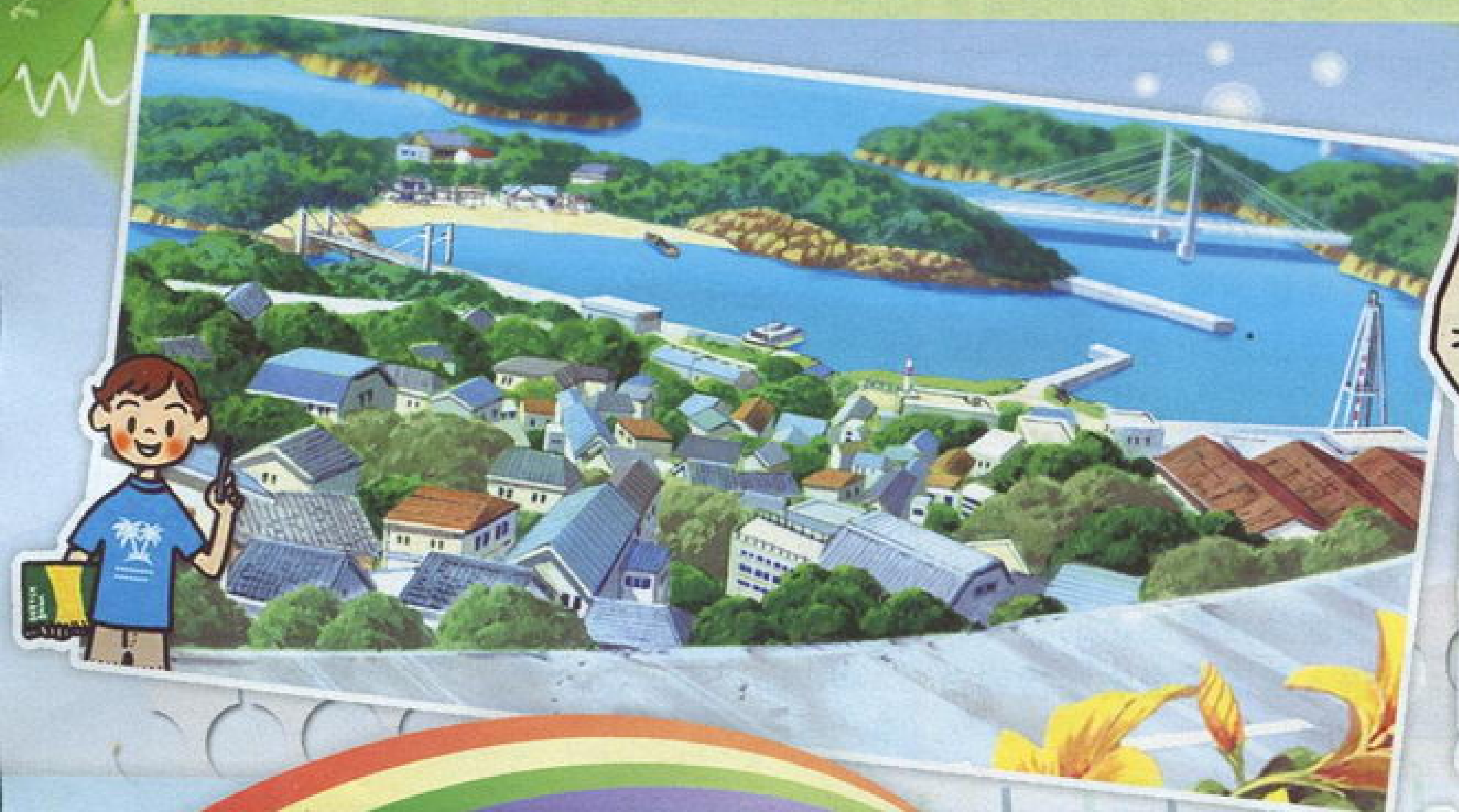
传说中水军留下的藏宝图分为5份，留在各个岛屿不为人知的地方，收集全5张地图后，就可以拼出完整的藏宝图。不过，该藏宝图并没有直接指示宝藏地点，按照地图的指引前往户鸣岛的卷心菜地后方可找到真正的藏宝图。随后便可前往户鸣岛的古城遗迹，遗迹B3F的门暂时无法打开，需要再到青池岛的朋子家门前发生剧情后获得“用水池の水を拔く键”。



古地图位置

1. こっち岛墓地向右一直走到最里面。
2. こっち岛栈桥边有三艘小艇，调查正中一艘上的箱子。
3. あっち岛最西北角的悬崖石碑。
4. 修复好断桥后，过桥到达最北面的高台。
5. 拧开となり岛的门锁后进入，到达最西边路的尽头。





我的暑假



孩提时喜欢从列车的车窗向外看风景。回想起来，从那个小小的方框中投射进来的景物如此鲜活，而旅途的终点总有一个游弋于想象以外的未知地。21世纪以来，一切都变得井然有序却又无比乏味。玻璃窗外是另一栋大厦的玻璃窗，多次被反射的阳光变得涩涩的，那并不耀眼，可是扎人得很。

我去过迪士尼乐园，去过最热闹的海边。那些用物理科技制作的大型玩具和健康小麦色肌肤的比基尼女郎总是能最快地调动起身体里的荷尔蒙，像麻醉剂一样让我一时忘记所有的不快——甚至连如何忘记的都忘记了。我也到过姬鹭城和林伽罗阇神庙，那是另一个时空。我安静地自省，感觉不到时间的流动，随后竟有恐慌和震怖爬上心头。尽管一直对世外有所寄托，但终究是出不了世的。

翻开手边的画册，这是我小学四年级的手绘。那年暑假，我乘上了去往濑户内的新干线。

8月1日

那是个自然风貌浓厚的地区，我的目的地就在山海包围之中。它是一个朴素、甚至土气的小村，却又绝对超越在我的想象外。低矮的丘陵绵延直达海岸，满山满谷的林木仿佛是用水彩的橄榄绿淬炼后的艳丽色彩，阳光被树叶滤成柔和的翠绿色，这种墨绿和翠绿的对比，是当地人家的常驻风景。

虽是巴掌大的地，但地理环境却精致复杂。从新干线换乘巴士下车后步行不多远，就是一个码头。码头对岸的小岛位置较远，当地人都管它叫青池岛，而叔叔家所在的鲔岛则只要从码头过一座小桥就到了。

到叔叔家跟久未见面的奶奶和叔叔打过招呼，我便将所有的行李放到二楼的房间。叔叔家的孩子名叫“太阳”，为了让大家不至于弄混淆，下面以“太阳君”称呼他吧。从今天开始的一个月，我就要和太阳君共同使用一个房间了。我和太阳君的年纪在当时既幼小又相仿，所以彼此间既有小伙伴的强烈亲近感，又会时时流露出微妙的竞争意识。

晚饭间，宅气浓郁的“漫画姐姐”没有和大伙一起吃饭。叔叔兴致勃勃地向我讲述昔日岛上的水军传说，当听到“宝藏”这个词的时候，我的探险劲儿完全被调动上来。好啦，这个岛上的宝藏，我一定要把它们据为己有！

主要事件 **到达叔叔家**

一楼左下角叔叔的房间里调查桌面上的照片。一楼东侧楼梯的下面是奶奶的房间，进去后可获得时钟。厨房的最里面是盥洗室，每天早中晚在这里刷牙，可以给刷牙的日历表上盖印。

主要事件

在晚饭前到七五号船与船员对话后，次日再来调查船边的石头可得到钓竿。

主要事件

七五号前有三艘小船，调查正中一艘上的箱子可得到古地图。

主要事件

晚饭后找到岛上的墓地，进入画面的最右端得到古地图。

8月2日



在濑户内虽然还看不到南十字星，但已是日本很南边的地方，是以早晨7点钟时阳光便很耀眼。太阳君将我推醒，我们比拼起谁吃饭比较快来，尽管我已经很努力地用筷子扒饭，可仍旧饮恨败北。哼，肯定是因为我昨天刚到，风尘仆仆地不在状态而已。

饭毕，太阳君要带我参观全岛。穿过叔叔家和储物间中间的小巷，太阳君指着小小的地藏祠堂对我说，当爷爷的爷爷和奶奶的奶奶都还是小孩子的时候，一卷古文书就记载了水军占领小岛的事。为了祈求平安，水军建了这个祠堂，并把旁边高高的精灵之木当作出海认路的灯塔。夏风和骄阳在树顶共舞，斑驳的树身扭出螺旋的线条。靠近地面的树干旁，天牛以及蝶蛾类的昆虫或蛰伏休

憩、或穿行嬉戏。一木一世界，这位老树翁兴许也位列八百万神明之中呢。

吉田家的商店就在海滩边，这里是岛上孩子们最喜欢的地方之一。商店里时不时会有新种类的怪物橡皮进货，孩子们可以用它们玩对战游戏。至于海滩浴场是垂钓和游泳的佳地，太阳君拽拽地说从栈桥跳下去可以游到青池岛去。不怎么具有浪漫细胞的我顶撞起太阳君来，彼此就“到底能否游到”各执一词，我和太阳君的竞争心也愈加强烈了。

乘船来到对岸的青池岛，这里看上去要“先进”一些。一片矮矮的灌木上结着青色的果实，那是柑橘。说实话我并不很喜欢橘子，以前看到过的橘子都是采摘好以后堆砌在箩筐里的，我一直以为橘树会像梧桐一样高大，没想到实际却比樱树更娇小。

橘林中的大姐姐名叫小百合，是大城市里出版社的编辑，对于那个时候的我而言，要分清“出版社”和“面包屋”的区别还略有困难。这个岛是她的故乡，其父亲在岛上的造船厂工作——跟叔叔一样呢！小百合姐姐很和蔼，身上也散发着好闻的味道。不过她看上去很忙，说下次如果还能见面，一定当我的导游。

主要事件 在太阳君的带领下参观了小岛。

主要事件 到七五号与船员对话，花费30日元乘船到达青池岛，一张票可管来回。在青池岛调查绳索，将绳索绑在岸边，以后就可以从鲬岛游到这里再上岸了。

主要事件 在青池岛一直往左端走，穿过神社的鸟居一直向左，看到悬崖上的石碑，调查获得古地图。

8月3日

今天我游泳去青池岛见了桥本小百合姐姐，她如约带我参观了整个岛。她的谈吐聪慧而不浮华，我知道了小岛上空那条似乎无限长的白色“带子”是连接本州和四国的跨海大桥，而青池岛作为桥墩的落脚点，岛民也不能走到桥的上面去，这多少让我觉得有些孤寂。我还知道了“节黑仙翁”盛开在森林的最深处，娇嫩艳红，花盘也硕大显眼，却没有几个人能看见。那时的我当真觉得这些花朵好生可怜，现在想一想，将“孤芳自赏”视为悲哀或许只是人类的一厢情愿吧。



游玩过青池岛，我也想试试钓鱼了。钓鱼需要耐性和技术，我在海边钓鱼还是第一次，不过大概钓法大差不差。钓鱼目标不可死守，即使鱼的数量稀少，也要“东一榔头、西一棒子”地勤换地点，这样钓上来的种类要丰富许多，不但鲬岛和青池岛上能钓获的鱼不一样，鱼的分布也因白昼、黄昏和夜晚的习性而变化。钓童之意不在鱼，享受的是个过程，可若是一直无鱼咬钩，过程就没什么好回味的了。这就像“历练”属于成功者，失败者经历的只有“苦难”。

晚饭的虾很美味，饕餮一番结束今日的暑假生活。

主要事件 如果昨天在青池岛上见过小百合，今天再去就可以在她的带领下参观青池岛全貌。



8月4日



今天叫醒我的不是太阳君，而是自录音机音箱里传出的悦耳广播体操。跑出屋子掺合到亲戚们的行列中，对着大海舒展肢体，被清新的海风一吹，初醒的我完全离开了睡魔的抱拥。

今天漫画姐姐要去当地的小学向班主任老师归还暑假前借阅的书籍，邀我同去。在小学操场集合后，漫画姐姐说老师不在，没能还到。“怎么说也是7年前借的书嘛，老师在不在还不知道。”漫画姐姐懒洋洋地伸了个懒腰，我一脑门子汗地心想，到底是哪年的暑假借的啊……

操场虽然不大，却是岛上最为空旷的地方。即将到来的盂兰盆节也预定在这里庆祝呢，届时会有热烈的舞蹈和太鼓表演，好期待。操场里侧林荫道的两头分别通向船长的家和校舍，漫画姐姐指着水沟上的木板告诉我说，木板下面有水虫可以捕捉。不过校舍后面的桥因为损坏，暂时不能通过。漫画姐姐很有兴致地谈起她的秘密基地，但她还真是自管自，也不等等我就先跑掉了。我想，如果我今天不和漫画姐姐一道，即使能发现秘密基地也未必进得去。好，赶快寻找她吧。

来到栈桥下的秘密基地，太阳君给我引见了好几个小伙伴，告诉我8月25日和26日会分别举行虫相扑的团体战和个人战。看到他对我一副轻视的态度，小小的我虽然不至于嫉恨，却暗暗下定决心，一定要在大会中胜出。

主要事件 和漫画姐姐一起到小学校还书。

主要事件 前往潮汐栈桥和漫画姐姐对话，进入秘密基地。从此以后可以玩到虫相扑和怪兽橡皮相扑。

主要事件 黄昏时到吉田商店前，与小伙伴们对话。



8月5日



今天是堂妹岛波公子到来的一天，她是父辈里排行最末的叔叔的女儿。太阳君和我得知她的到来都很兴奋，当我把头从房间的窗户探出去看夜景时，隔壁漫画姐姐的窗户里也同时探出一个小脑袋。那是我从未见过的陌生面孔，却精致可爱，让人联想到兔、猫、仓鼠一类的小动物。那对闪着无邪光泽的漆黑眼珠上上下下地打量着我，让本来就不擅长对付女生的我更加紧张起来，只能紧紧地闭着嘴唇瞪回去。然后，简短的一问一答让我糗得恨不能把脸埋到墙壁里去。我对那番对话的印象实在太深刻，以至于20年后的今年我还会笑出声音。事情是这样的——公子被我注视得很不自在，遂开口问我：“我的脸上有什么东西吗？”我回答：“是的。”“啊，是什么呢？”我慌慌张张地看着公子慌慌张张的样子，几乎快要打结的舌头丢出下面这句话：“鼻……鼻子。”



主要事件 夜晚岛波公子（キミコちゃん）来访。




8月6日



早晨得知漫画姐姐要回大阪的宿舍了，因此公子的玩伴和看护者的任务就落到我和太阳君的头上了。这一大早，太阳君就鬼鬼祟祟地将我叫到储物室旁，称为了不输给女孩们，要成立一个华丽的男生同盟。不过，这个光灿灿的同盟成立不到5分钟，太阳君就撇下我，独自带着公子去周游小岛了。切，这叫什么同盟嘛！

那时的我做梦也没有想到，就是眼前这个仓鼠一般可爱的小女孩，居然发明了金融界的杠杆投资原理，让世界陷入了百年以来最大的经济萧条。

主要事件 太阳君带领公子参观全岛。




8月7日



早餐时，公子提到自己跑步很快，不输给男生。太阳君摩拳擦掌地要跟公子一拼脚力，但考虑到他的年级比较高，不能以大欺小，所以与公子赛跑的任务就落到了我头上。别看我一年四季从不生病，游泳速度也不赖，但跑步绝非我的专长。太阳君一副“赢不了就鄙视你”的表情，我有些想打退堂鼓，只听太阳君低声咬耳朵道：“告诉你怎么抄近路……如此这般。”当时的我年纪小归小，是非倒能分清。况且太阳君这家伙昨天刚把我丢下一个人去耍，要我什么都听你的岂非很没面子？

一声发令，公子已经飞也似的奔了出去，别看她步幅不大，步频倒快。跑起来协调舒展，虽然没有羚羊般优雅，倒也像个抱着松果的松鼠。就在我愣了的一瞬间后，公子已经把我甩开了大段距离。

怎么办？不抄近路输掉的话，肯定要被太阳君奚落；抄近路赢了，不但功劳全归太阳君了，我也落个良心不安。咬咬牙，我循着公子的脚步奋力追赶着。

最后的结果自然是我落败了，即使再比一次，我知道也没有获胜的可能。公子却笑盈盈地对我说：“你没有抄近路呢，真是堂堂正正的男子汉。”

晚上，太阳君宣布与我恢复敌对关系，不知道是因为我今天跑步输了，还是因为公子长得太过可爱。总而言之，成立不到两天的男生同盟轰然倒台。

主要事件 和公子赛跑。

8月8日



今天我去吉田商店买了铁钉，并悄悄地从叔叔家的工具箱里借走了锤子，因为很在意之前漫画姐姐说的断桥嘛。借用木板把桥修好，对面又是另一副光景。

比起有船厂、有大户的青池岛，叔叔家所在的鲔岛已经显得很朴素。这里则更为原始，茂密的森林和海滩都看不到一丁点人烟。昆虫也好，海鱼也好，品种的差异又足以叫我好好收集一番。游过一条不算宽的海峡，是另一个岛屿，后来我才知道这叫户鸣岛。上岛没走几步路，一片像是菜田的平地展现在我眼前。可是菜地外是一圈围墙，惟一的出入口上结结实实地上着锁，怎样才能进去呢?

主要事件 修复学校校舍后的断桥，需要锤子、铁钉和木板3件道具。在叔叔家1F的红色工具箱里寻找锤子，到吉田商店花20日元购买10颗铁钉，再利用校舍后的长木板就可以修理断桥。

8月9日

晚饭后，我和太阳君还有公子一起到修好的桥边试胆。桥对面的森林在夜晚显得格外阴森，没料到朋子也凑了个热闹，说试胆大会和看恐怖电影一样，一定要被吓到才算有意思。

平时一向粘着太阳君的公子这次不知为何要与我一组冒险，莫非是我跑步比较慢，万一幽灵真的出现，我会先被抓住吃掉么……

看着公子一个人拼命奔跑的样子，我不禁又好气又好笑：一个人跑在前面不是更害怕吗? 反正我跑不过她，只有慢吞吞地追上去。

穿过森林是一片广阔的空地，月亮隐藏在山的背后，我们眼前的是一道竖着的天河。它并不像多数人想的那样贯穿天穹的两端，而是像一道瀑布，就垂泻在视野的正前方。公子小声说：“天河又叫作‘奶白之路’，会不会像糖果一样甜呐……”不知不觉，我牵住了她的手。女孩子的手冰冰凉凉的很舒服，不过，那时的我还不明白这心跳的感觉是什么。

主要事件 如果8月8日修好了断桥，第二天的晚饭后就可以去校舍后面参加试胆大会。

8月10日

今天是虫相扑团体战预备大会，遗憾的是我平时太过贪玩，没有去锻炼我的斗士们，致使第一战就可鄙地败掉了。其实如果安排好出场阵容的顺序，依靠田忌赛马的方式也不是不能以弱胜强。

主要事件 到栈桥下的秘密基地参加虫相扑团体战。



8月11日



晚上，在叔叔的邀请和太阳君的激将下，我和他们一起前往防波堤体验一番夜钓的滋味。在路过竹林时看见朋子似乎在寻找什么东西，这么黑了，她一个人不害怕吗？哦，我倒是忘了，前天晚上这个家伙参加试胆大会时兴致勃勃的样子。

主要事件 夜晚叔叔会发出夜钓的邀请，选择“はい”的话可前往。

站在夜晚的防波堤上，眼前一片黑色的大海。夜钓很惬意，此时我更像大自然中一个纯粹的生物，而不是站在其对立面的掠夺者。夜钓也很危险，一旦失足掉进海里，连营救起来都困难。夜晚鱼比较容易上钩，据说是因为白天阳光直射强，鱼儿都沉在水底，待到水温下降，便上浮到水面。太阳君钓不多久就说犯困，果然还是虫相扑一类的刺激娱乐比较适合他。



8月12日



今天，桥本小百合姐姐从青池岛来到岛购买邮票。她和吉田屋的叔叔似乎曾经是恋人，究竟是什么原因让他们分开的，我并不知晓。从吉田叔叔和小百合姐姐的谈吐中，我觉得他们并不讨厌对方。不过，小百合姐姐看起来那么年轻，跟吉田叔叔好不相配哦。

主要事件 前往吉田商店，触发桥本小百合事件。

晚饭席间，我得知明天全家的亲戚都要聚在一起了，比过年还要热闹。公子的爸爸妈妈、我的爸爸妈妈都会前来……等等，这么说我的那个“翻手风云覆手雨”的妹妹也要来么？



8月13日



今天傍晚，除了仍远在大阪出演着“内裤怪兽”的漫画姐姐外，家里的亲戚都到齐了，大家很高兴地攀谈。如果没有我妹妹这个小不点在的话，我想兴许会更有趣。今天我把钓到的乌贼给了婶婶，大家吃到嘴里的刺身都是我的劳动成果哦！不知怎的，乖巧的公子却跟我那个大魔王属性的妹妹很谈得来，当然了，妹妹的装乖本领也不是第一次领教了，所以在旁人看来，我才是个坏家伙也说不定呢。

主要事件 与全家亲戚共用晚餐，之后到小学操场上的太鼓高台上练习太鼓。

后天就是盂兰盆节的正式庆祝日了，今晚我就要跟着太阳君练习太鼓了，如果能在盂兰盆节上敲响最后一周的太鼓，那将是对于小孩子来说至高的光荣。看太阳君演奏过一遍后，我也摩拳擦掌地跃跃欲试。这一试倒是不要紧，我的得分居然超过了练习良久的太阳君。我不知道这算不算天赋，但是后来我加入了Namco，参与了一款名为《太鼓之达人》的游戏制作。

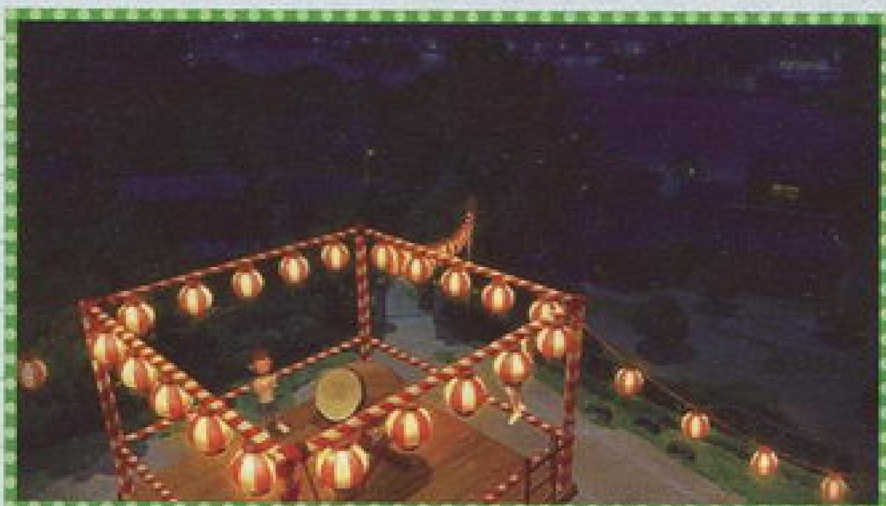
8月14日

今天全家去扫墓，难得的是漫画姐姐也风尘仆仆地赶回来了。我一直对她饰演怪兽非常不解，问起这个问题，她也是打个哈哈就敷衍过去了。话说回来，她远没有公子妹妹可爱，爱演就演吧，不算暴殄天物。扫墓完毕，我又来到昨晚的太鼓高台，这次终于打出了满分的鼓点。太阳君自知不如我敲得好，却又死要面子地自称留了两把刷子。

晚上，小学的操场灯火通明。这次不光太阳君和我，全家的大人小孩都在场。太阳君的爸爸在高台上亲自敲击着太鼓，娴熟的节奏和沉稳的腕力使得鼓点节奏分明、声音沉厚，大人和孩子都围着高台翩翩起舞。那是很简单、很放松的舞步，却又深入灵魂。盂兰盆节来自中国，又称“魂祭”或“灯笼节”，追祭祖先，祈祷冥福。偶尔一次地，我也站在父亲的身后，加入舞蹈的行列中去。

主要事件 扫墓完毕后到小学操场练习太鼓。

主要事件 夜晚再来一次，和父亲（ちち）对话后选择“はい”，就可以跟在后面跳舞。



8月15日



今天是盂兰盆节最为隆重的一天，早早地，我就来到操场作最后一次练习，今晚绝不能输给太阳君。

很快，日落西山，一展才能的时候到了。让我欣慰的是，太阳君的太鼓并没有进步多少，而我则很轻易地打出了满分评价，获得了这次太鼓对决的胜利。看来，太阳君虽然个头比我高，跑的也要快一点，虫相扑上的优势也很大，但还是有弱点的嘛。嘿嘿，这下公子也会对我刮目相看了吧。

之后，我来到滨边，海面上飘着一盏盏灯笼，这是“灯笼节”这一名称的由来。每一团光晕的中心都象征着一个生命，淡淡地照亮岸边。我这时竟有些感伤起每天进入我胃袋的那些虾来，尽管以现在的眼光来看，这近乎于卫道士的同情心显得很虚伪，可当时的我的确是很认真很自责地考虑着这个问题。佳代婶婶似乎也明白了我的心意，没有用任何大道理摧毁我的童心。从今往后，叔叔家的饭桌上再也没有出现堆砌如山的虾料理。

主要事件 到操场练习太鼓。

主要事件 夜晚到操场正式表演太鼓。

主要事件 太鼓演奏完毕后到海滩边看灯笼。



8月16日



盂兰盆节第二天，父亲和母亲就要返家了，虽然有些不舍，可新干线已经没有空位，况且我对这里小岛上的秘密还有无尽的探知欲。最让人开心的是，那个整天跟我唱反调的妹妹终于可以从我眼皮子底下滚蛋了。

主要事件 无。



8月17日



主要事件 从红色工具箱找出螺丝刀（ドライバー），前去となり岛上锁的木门，第一次拧锁。

主要事件 到桥和七五号之间与太阳君等小伙伴对话，触发邮便ヒゲ事件。

今天从叔叔家找到了螺丝刀，据说这个能开启户鸣岛的门锁，我将信将疑地带着它，游泳穿过海峡。不过实在肚饿，拧了一下就感觉没有力气了，还是明天再来吧。

在我们的秘密基地上，我与太阳君、吉尼亚兄弟偷听到长胡子的邮递员叔叔和住在对面青池岛、也就是邮递员叔叔的妻子真由美的奇怪对话。我只隐约听到“怀孕”这个词，到底是怎么回事呢？



晚餐过后，公子的父母表示明天也要乘坐新干线回家了。我不愿就此与公子分离，而且公子也不愿意离开的样子，难道是为了我吗？不管理由如何，总之我还可以和公子一起多呆上半个月的时间。



8月18日





公子的父母离开了，公子看上去一副寂寞的样子。我再次带着螺丝刀前往户鸣岛，这次门锁已经快到极限了，我感觉只要再加一把劲，进入这个神秘的庄园就不是问题，还是明天再来吧。

主要事件 到となり岛第二次拧锁。

8月19日

主要事件 到となり岛第三次拧锁后进入，一直向西走到末端，调查地面获得第五张藏宝图。

再接再厉，第三次来到户鸣岛的我终于把门锁给弄开了，这下我才算真正得以窥探户鸣岛的全貌。刚进门眼前就是一片翠绿的卷心菜地，周围并没有人家，但卷心菜长得齐整又丰润。这儿的道路很是狭窄，但昆虫的个头却大，一个个穿插飞舞在好似原始丛林的天然绿屏里。面前的一棵甲虫之树看起来比精灵之木还要老，色泽发暗，地面还落着几根枯枝，不如精灵之木有生气，像个风烛残年的老人。树荫下昆虫也多，不少都有看上去颇具战斗力的家伙，嘿，有了它们的帮助，太阳君就不是那么难以战胜的啦。

想到这里，我捏了捏口袋里的怪兽橡皮。这几天来，我在秘密基地的虫相扑比赛里尽管屡战屡败，却出奇地在怪兽橡皮的决斗中大获全胜。收集怪兽橡皮是个艰难的过程，它们不是隐藏在墙角，就是潜伏在水底，懒惰一点的只有直接去吉田商店买怪兽巧克力。那个时候，90日元对于孩童们来说已经不是“毛毛雨”了，所以我也就只舍得买了一个。好在怪兽橡皮在决斗时可以直接掠夺，是以我已经从小伙伴们那里赢回了6块橡皮，一雪前耻。

追逐着昆虫，我看见一个高崖。矗立在海岸边如同斧削，向下望一眼海，高得吓人。于是我把绳索在崖边固定好，将另一端坠入水面，虽说费一些力，以后就可以直接缘绳而上了。



岛上的两条羊肠小道均蜿蜒扭曲，西边我找到了最后一张藏宝图，东边则更稀奇地建立着一座城堡。城堡的大门古怪之极，我看不到门上的钥匙孔，但如果踩到门前的长石上，门就会对应石头下沉的高度而向上微微抬起，像是一个电梯的滑轮。一跳下来，门就又关上了，我没有办法现在进去，希望藏宝图能够给我一些启发。

8月20日

主要事件 到となり岛卷心菜地的后面圆形空地遇到小伙伴们，找到真正的藏宝图。

主要事件 如果8月11日接受叔叔的邀请参加了夜钓，那么今天夜晚去竹林可遇到朋子。

主要事件 进入古城遗迹。

主要事件 在吉田商店前询问吉田“怀孕事件”。

今天特别有精神，其实昨晚就一直兴奋地没有睡着觉。我查阅着藏宝图，把地点牢牢记在脑海中，飞也似的前往户鸣岛了。

穿过像是玉石镌雕出的卷心菜菜地，小伙伴们早就候在这里了，我不由心中暗叫一声“惭愧”。我们开始迫不及待地挖土，宝藏埋藏得并不深，挖了不到一尺，一个方形的金属糖果盒就露出它的全貌来。可是，不管从哪个角度看上去，它都实在不像是几个世纪前的遗产呐。

打开盒子，里面装的都是昭和30年时代的玩具，伴随父辈们度过快乐童年的就是它吧。玻璃弹珠、陀螺、日光写真机、口琴、充气青蛙、塑料小手枪……这个时光胶囊一样的盒子想必也承载了拥有它的那个人的心情——挽留岁月。当时的这个盒子对于童稚的我们来说，吸引力不言而喻，可是想到真的要把它挖出来，哀愁多于欢乐，于是我们决定就这样保持原来的样子。

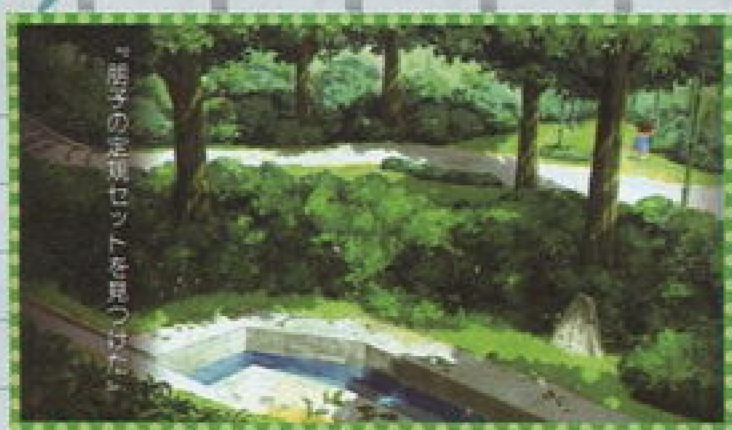
"这是什么？"盒子的底下，一张与我寻找的藏宝图非常近似的图纸显现出来，这个上面的红叉才是指示着真正的宝藏吗？山路险峻，如果不是有两旁的树木，这简直就是自然界的一堵巨墙。尽头的古城遗迹展现在我们面前，只有集合了七个人的心和力量才能进入。



夜晚，我来到竹林，又遇到了四下找寻着什么的朋子，一时间，我还真相信她就是《竹取物语》里的那个竹子姑娘了。朋子抬头看见了我，明媚地一笑。

原来，朋子这几天夜晚都在竹林寻找她遗失的文具，因为父亲就在竹林边的邮局上班，她又不想被父亲知道这件事，所以只得夜晚寻找。真是勉强啊，我自告奋勇，一头扎进竹间草间。嗯？还是找不到哇！

8月21日



主要事件 调查竹林左侧的三角形空地，找到定规セット。

主要事件 到秘密基地把定规セット交给朋子。

看来，怀孕事件的主人公并不是吉田叔叔和小百合姐姐，小孩子不要想这些问题。既然朋子不敢白天去找文具，那么就由我代劳吧！

8月22日

今天闲来无事，我拿了叔叔家盂兰盆节剩下的酒瓶、果汁瓶，到吉田商店换了200日元，真是一笔巨款。奇怪的是小百合姐姐已经不在客串商店的老板娘了，她为什么要离开这个岛呢？

主要事件 到秘密基地接受朋子赠送的いちごのケース。

"城里有点急事，她先回去了。"

哦……吉田叔叔一副如释重负的样子，我觉得那是装出来的。

8月23日～24日

主要事件 无。

暑假生活已经渐渐进入尾声，天气仍旧很热，但比起前段时间要好不少，兴许还不如秋老虎来得蒸人。虽说闲来无事，毕竟25日和26日有虫相扑的团体战和个人战大会，我捧起手上的虫笼，赶到秘密基地做最后的突击型训练。

8月25日～26日

主要事件 到栈桥下的秘密基地，分别参加虫相扑的团体战和个人战。

终于到了，在多个岛屿辗转的我可以一展所谓“外援甲虫”的实力，况且霸占了那么多天训练器材，我就不相信不出成果。

经过两天的酣战，我的努力也算是得到回报。尽管在团体战的决赛中输给了太阳君，而个人战的冠军和亚军均由太阳君手下的两员大将包圆了，不过我的战绩也非常不错。不瞒各位，其实我对第一名的宝座真的没有觊觎。日本人的文艺作品充满个人英雄主义，实际生活却极少有能够独当一面的英雄，这点跟美国形成很强的对比。太阳君那兴奋而得意的神色并不可憎，也许就像我的太鼓永远都比他熟练一样，虫相扑也是他的专长。惟一令我感到遗憾的是，大会的冠军可以用小学的升降机到大蛹山的山顶拿到宇宙基地交换券。看到这篇日记的朋友，如果你跟我处在同一个时间和地点，是否能凭借努力去打败太阳君呢？

8月27日

主要事件 和叔叔前往青池岛的朋子家。

今天一早，叔叔就带我前往了青池岛。之前在几个小伙伴中传得沸沸扬扬的“怀孕事件”终于水落石出，怀孕的竟然是真由美阿姨家的那只白色小母狗。至于犯人嘛，则是曾跟着我乘船来到这里的小黑——我自己给叔叔家的狗起的名字。今天叔叔来就是要跟真由美阿姨商量一下狗仔如何安置。唉，也难为了吉田叔叔和小百合姐姐一直给吉田家的两个臭小子猜来疑去的。

扎着蝴蝶结的小狗一脸的萝莉相，我有心要逗它，于是开始下命令：“坐下！”真听话。“不欢迎我吗？”小狗立刻开始摇动起它的尾巴来。“5乘以3再减去14等于多少？”“汪汪汪！”我吓得一屁股坐在地上，干吗这么容易就生气啊，果然是当了妈妈的缘故吗？

8月28日

主要事件 到吉田商店对话。

主要事件 叔叔邀请夜钓。

早晨的吉田商店门前，小百合姐姐居然又坐在那里了。据说，城里的事情一忙完，她就回来了，帮助吉田叔叔打理店铺，还给孩子们买了新的运动服。一直“小百合姐姐”、“吉田叔叔”地叫，其实我自己也觉得很别扭。他们一家其乐融融的样子真是叫人羡慕，想想我那个烦死人不偿命的妹妹……哎，罢了罢了。



晚上，我和叔叔还有太阳君再次一道去夜钓。大桥的工程已经告一段落，星空依旧很美，大海反射着天空的深沉，却反射不出同样的柔和星光。海里有光，那光亮得有些晃眼，是岸边的制铁工厂在轰鸣作业。

8月29日

主要事件 送别即将返回大阪的漫画姐姐。

主要事件 到秘密基地拍照。

暑假结束，漫画姐姐就要回大阪继续学画了。小时候的我一直想从父母身边飞离，我很羡慕漫画姐姐能长期在外，我的暑假却即将结束。在我眼里，她跟个男孩子没两样，喜欢漫画，喜欢怪兽，不按时吃饭。后来，她在27岁时成为了有名的新锐画师，至今还活跃在各档电视节目里。

8月30日

主要事件 到秘密基地宣言。

主要事件 晚饭后与鲔岛的所有人对话。

明天一早就要回家了，我有一种这里才是我家的感觉。地板似乎已经在我的脚下平躺了许多年，尽管我其实才待了一个月时间。我奔走着与村里的每个人道别，嫉妒着吉田兄弟的和睦，吃醋小百合和吉田叔叔那么要好，想跟公子多说几句话却没敢，因为她觉得我的皮肤没有被晒黑，言下之意似乎是“男人味不足”。不过，最让我讶异的却是太阳君的反应——他哭。

太阳君比我大，对我却没有给予过大孩子兄长般的照顾。当然，他的人不坏，却时时都在跟我作对。幼年的我也任性要强，只力求输人不输阵，与太阳君的每次比试都抛头就忘。没想到，太阳君一直以我为竞争对手。

我又何尝不想哭呢，太阳君，我也不会输给你。下次来见面的时候，我会让你看到一个斗志满满的小学5年级学生的样子。不管是跑步、虫相扑，还是我的优势项目太鼓。

8月31日

合上手中的画册，我将倒带25年的思绪扯回2009年。现在的我是一个普普通通的雇员，普普通通地就业，普普通通地拿薪。五年前我结了婚，现在已经有好几个小鬼头围在身边转，过得平淡而世故。只记得最后一天，太阳君、吉田兄弟、叔叔在送别我们时，跟在巴士后面跑了好远的路。我和公子手挥得发酸，看着他们跑上公路、跑上堤坝、甚至跳入海中，只是为了让“分别”延缓一丝一毫。



那年以后，我再也没能去过鲔岛。

主要事件 Ending。

玩后感 广阔的探索区域使得30天的暑期充实异常，丰富的收集要素驱使玩家的二周目动力。在环境和气氛的把握上，本作依然是一流水准。如果能进一步强化剧情事件，应该能拥有更强的感染力。

剣と魔法と学園モノ。2

光环视频收录

推荐度 B

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 阿鲁 美编 咕噜

剑、魔法与学园物2				
剣と魔法と学园モノ。2				
PSP	Acquire	RPG	2009年6月25日	日版
	1人	5229日元	无对应周边	

时隔一年之后，本作再次开学迎接新生。和前作相比，在职业和迷宫上都有所改进，人物造型依旧可爱，游戏难度依旧可怕。任务数量的增多和游戏流程变长让游戏更加耐玩，相信这款佳作能陪伴喜欢迷宫游戏的朋友度过这个炎热的假期。

系统全解析

操作指南

↑	前进
↓	后退
←	左转
→	右转
□	调整行囊道具/打开当前地图
△	显示道具详情/弹出系统菜单
○	确定/调查
×	取消
L	左横移
R	右横移
START	显示队员状态
SELECT	无/显示屏幕中小型地图（必须先使用显示地图的魔法或该迷宫的地图）

游戏目的

游戏的主要目的就是完成各种各样的任务。只要完成主要任务后剧情就会往前推进，继而可以接到更多的任务，总的来说游戏就是在不断完成任务中进行。游戏中可以接到任务的学园有不少，而且各个学园之间也有迷宫所阻拦，因此不可能只用一支队伍来完成所有迷宫的挑战，于是多支队伍分散作战在所难免，当然这也让游戏中多达19个职业都有了充分发挥能力的机会，这也是游戏中入学人数上线为100人的原因。

系统菜单

ステータス	查看角色的状态
装备	变更角色的装备
魔法	使用角色已经习得的魔法
道具	使用行囊中的道具，行囊最大容量为100
队列变更	变更角色的排列
クエスト	查看已经完成的任务或正在进行中的任务
环境设定	变更游戏中的设定
セーブ	保存游戏的进度



学园设施

学生寮	进行队伍的编成以及回复学生的HP和MP，另外玩家的仓库以及通信交换道具也是在这里进行。需要注意的是只回复MP是不需要消耗金钱的，因此只要队伍中有会回复魔法的职业就可以免费进行全回复了
购买部	购买各种道具和装备，另外解除角色身上的诅咒服装也在这里进行，随着游戏流程的推进能够购买的道具也会增加
实验室	强化武器和防具以及生产各种道具的炼金术，炼金需要满足物品的材料要求才能进行
保健室	治疗死亡的角色以及消除已经无法救活的角色等，另外在这里还可以募捐金钱，募捐的金钱会转换成经验值
图书馆	接受各种任务，并查看玩家在游戏中的各种数据，例如地图达成率，怪物图鉴等等
职员室	编成队伍，招募学生以及转职等等都在这里进行，是比较重要的场所
迷宫入口	选择进入迷宫开始冒险或继续没有完成的冒险，“探检再开”选项可以在已经派出去的队伍和各个学校之间进行选择，因此我们可以在各个学校专门招募一名学生来专门负责接任务和交任务，不过这样做的代价就是会损失很多的合体技值

招募新生

由于涉及到多线作战，因此招募新学员来另外组成队伍是在所难免的。在职员室选择入学就可以招募新生了，每次入学都会出现数值不同的BP点，BP点数越多就代表选定角色后可以用来增加能力值的点数越多，因此尽量将BP点刷到25以上再开始建造角色。各个种族可选择的职业所需的基础能力值在下面表格里有详细说明。

全职业作成条件

职业	要求种族	要求性格	要求能力
普通科	全种族	无	–
战士	全种族	无	力数值达到12点以上
格斗家	人类/矮人/土灵/兽人/龙族	无	力12/精神10/生命力10
魔法使	人类/精灵/妖精/恶魔/天使	无	知惠12/精神12
レンジャー	人类/精灵/土灵/侏儒/妖精	无	素早さ10/运12
人形遣い	人类/侏儒/恶魔	中立	知惠12/运10
剑士	人类/矮人/兽人/天使	善	力12/知惠13/精神9/生命力12/素早さ11/运9
忍者	人类/侏儒/恶魔	恶	力12/知惠11/精神11/生命力12/素早さ14/运15
アイドル	人类/精灵/矮人/侏儒/兽人/恶魔/天使	无	精神12/生命力12/运16
ガンナー	人类	无	力12/生命力10/素早さ10/运12
精灵使い	精灵	无	知惠13/精神13/运13
狂战士	矮人	无	力18/生命力18/素早さ12/运10
贤者	妖精	无	力6/知惠19/精神17/生命力6
炼金术师	土灵	无	力10/知惠15/精神13/生命力10/素早さ8/运13
风水师	侏儒	中立	知惠13/精神13/运19
ビースト	兽人	无	力15/生命力13/素早さ18/运10
龙骑士	龙族	善	力15/知惠10/精神13/生命力15/素早さ10/运13
死灵使い	恶魔	无	知惠15/精神17/运15
堕天使	天使	恶	力15/知惠14/生命力15/素早さ15

完成任务

不管是接受任务还是完成任务，都会和委托人有一段对话，除主线任务外，其他的每一个任务都相当于一个小故事，其中不乏轻松搞笑的情节，看得出制作公司对游戏剧情方面下了不少的功夫。通过揭示板接受任务后不但可以看到任务的相关信息，在任务信息下方的括号里还清楚地写着交任务的地方。只有在对应的地点选择报告后才能最终完成整个任务。出现的任务可以一次性接完，因此有了新任务后就不管三七二十一，全部接了再说，许多支线任务都是可以在迷宫中一不小心就完成的。

种族与职业

本作中一共有10大种族共计19种职业，除了9种大众职业外，各个种族都拥有自己的专属职业，比起前作的15个职业又多了不少的选择。接下来就针对种族与职业作一番详细的介绍。

种族介绍

人类（ヒューマン）	没有特征是其最大的特征，各种职业都能胜任，与各种族都能比较好地相处
矮人（ドワーフ）	典型的皮糙肉厚，最适合的职业是战士，与精灵的关系非常差
精灵（エルフ）	和人类一样各个职业都能胜任，不过装备方面比人类受到的限制要多，比较擅长法系职业
妖精（フェアリー）	敏捷最高的种族且自带浮游属性，适合弓箭手职业，拥有极高躲避的同时也是所有种族中HP最低的。要注意的是除了恶魔外，与自己同种族的同伴相性也非常差，因此队伍里一定不能有两只妖精
天使（セレスティア）	精神力高的种族，除恶魔外和其他种族关系都很好，自带浮游技能，适合法系职业。不过堕天使要求性格为“恶”会让人感到比较纠结
侏儒（クラッズ）	同样是在力量和生命方面擅长的种族，是肉盾职业的不二人选，由于运气很低因此不能让他们来解除陷阱，与矮人的关系不好
兽人（フェルパー）	敏捷和运气数值比较高的种族，可以用来解除宝箱的陷阱，不过由于前期成长比较缓慢，因此很长一段时间都只能当做专业开宝箱人士
土灵（ノーム）	几乎和所有种族都能友好相处，有土灵在队伍中时，可以缓解相性不好的种族。擅长法术，自身带有即死耐性和浮游两大种族技能，HP低下是土灵的弱点
恶魔（ディアボロス）	除运气外，其他能力都非常不错的种族，不过基本和所有种族都不合，因此单人作战是最强的，不过游戏中单人作战的情况实在太少了
龙族（バハムーン）	在力量和生命方面十分擅长，因此只能将他们放在前排进行战斗。作为物理型攻击职业虽然强大，但是与其他种族的关系大多不好

各种族相性一览（◎>○>–>△>×）

	ヒユ	エル	ドワ	ノム	クラ	フエア	フエル	バハ	ディ	セレ
ヒューマン	–	△	△	◎	○	○	–	△	△	○
エルフ	△	–	×	◎	◎	△	△	–	×	○
ドワーフ	△	×	○	◎	◎	×	△	–	△	○
ノーム	○	○	○	◎	–	–	○	○	–	○
クラッズ	○	○	○	–	◎	–	△	△	×	○
フェアリー	◎	△	△	–	–	×	○	×	△	○
フェルパー	○	△	×	◎	△	–	◎	–	△	○
バハムーン	×	–	–	○	–	×	–	○	△	–
ディアボロス	△	×	△	–	△	△	△	△	△	×
セレスティア	○	–	○	○	○	○	○	–	×	–

职业一览

职业名称	特点
普通科	使用武器为剑和短剑，能够使用少量的攻击、回复魔法，能力成长相对平均的职业，缺点是没有职业特殊技能
战士	使用武器为剑和斧，不能使用魔法，典型的近战职业，专用特技为鬼神斩り
格斗家	使用武器为拳套和空手，同样无法使用魔法的物理型职业，专用特技为ラッシュ
魔法使い	使用武器为杖和石，魔法型职业，擅长攻击、回复和辅助魔法，适合后排攻击，专用特技为倍加魔法
レンジャー	使用武器为弓和短剑，无法使用魔法，擅长远距离攻击，特殊技能为偷盗
人形遣い	使用武器为人偶和石，能使用大量的辅助魔法，擅长后排支援，特殊技能为召唤魔法壁
剑士	使用武器为刀和剑，可以使用初级攻击魔法，速度相对战士较高，攻击较低，特殊技能为白刃一闪
忍者	使用武器为忍刀和手里剑，能够使用部分初级辅助魔法，典型的近战职业，特殊技能是暗杀
アイドル	使用武器为麦克风和杖，会使用各种歌魔法辅助同伴以及攻击敌人，注意必须装备麦克风时才能够使用歌魔法，特技是用MP抵消伤害
ガンナー	人类专用职业，使用武器为铳和弓箭，特点攻击力较高，不过MP的成长非常低
精灵使い	精灵专用职业，使用武器为ムチ・ハーブ，可以召唤精灵的职业，注意该职业的男性与女性能召唤的精灵不同，女性比较擅长回复型召唤兽
狂战士	矮人专用职业，使用武器为斧和金锤，强力的物理攻击职业，同样无法使用魔法
贤者	妖精专用职业，使用武器为书和杖，魔法师的上位职业，可以习得大量的究极全体魔法，实力非常强
炼金术师	土灵专用职业，使用武器为棒和杖，全能力成长普遍不高，不过可以让炼金术的费用下降，鉴定の消灭也是该职业的一大亮点
风水师	侏儒专用职业，使用武器为钟和杖，其风水魔法大多附带异常状态，MP成长非常优秀，缺点是魔法大部分是单体攻击
ビースト	兽人专用职业，使用武器为爪和拳，近战能力优秀，专用特技是突击，缺点是HP成长率极低
龙骑士	龙族专用职业，使用武器为枪和剑，可以使用少量的回复魔法，同ビースト一样近战能力优秀，HP成长率高是其优点
死灵使い	恶魔专用职业，使用武器为杖和符咒的，魔法攻击力很高，缺点是HP成长比较低
堕天使	天使专用职业，使用武器为镰刀和剑，使用大量攻击魔法的职业，近身攻击能力出众，MP成长也非常高，作成性格必须是“恶”

全职业特技及魔法

普通科

习得技能名称	习得等级	作用
魂补完计划所持	99	可以进行转生

战士

习得技能名称	习得等级	作用
鬼神切り	13	3回合连续攻击，使用前必须使用“集中”指令
二刀流	16	可以装备两把片手武器
カウンター	26	受到通常攻击时进行反击
真・二刀龙	50	除了飞行系道具外可以装备所有武具
魂补完计划所持	99	可以进行转生

格斗家

习得技能名称	习得等级	作用
见切り	1	根据等级增加回避率，装备防具时效果变弱
ラッシュ	13	3回合连续攻击，使用前必须使用“ためる”指令
カウンター	20	受到通常攻击时进行反击
二刀流	20	可以装备两把片手武器
クリティカルUP	50	空手攻击时一定概率攻击力为1.5倍，等级越高发动机率越高
真・二刀龙	50	除了飞行系道具外可以装备所有武具
魂补完计划所持	96	可以进行转生

魔法使い

习得技能名称	习得等级	作用
精魔の力	1	对精灵和魔法生物的伤害上升
倍化魔法	13	魔法威力2倍，使用MP同样是2倍，使用前必须使用“集中”指令
魂补完计划所持	98	可以进行转生

レンジャー

习得技能名称	习得等级	作用
盗贼力鉴定合格	1	开锁类技能成功率上升
狩猎	1	对兽型敌人伤害上升
抢夺	7	无视敌人位置都可以攻击和抢夺金钱，“隐れる”指令成功后才能使用
ラッキー	13	战斗后敌人掉落道具的概率上升
二刀流	28	可以装备两把片手武器
魂补完计划所持	94	可以进行转生

人形遣い

习得技能名称	习得等级	作用
灵不の力	1	对灵体/不死系的敌人伤害上升
攻击范围无限	7	装备武器的射程变为LL
魔法壁召唤	13	召唤防御攻击的魔法盾，连续使用效果上升
二刀流	30	可以装备两把片手武器
魂补完计划所持	91	可以进行转生

剑士

习得技能名称	习得等级	作用
二刀流	7	可以装备两把片手武器
白刃一	13	攻击前排的全部敌人
つばめ返し	26	受到通常攻击时进行反击，等级越高发动确率越高
真・二刀龙	55	除了飞行系道具外可以装备所有武具
魂补完计划所持	87	可以进行转生

アイドル

习得技能名称	习得等级	作用
见切り	1	根据等级增加回避率，装备防具时效果变弱
MPすり替え	20	用MP抵消受到的伤害，MP为0时没有效果
魂补完计划所持	80	可以进行转生

忍者

习得技能名称	习得等级	作用
见切り	1	根据等级增加回避率，装备防具时效果变弱
盗贼力鉴定合格	1	开锁类技能成功率上升
无刀流免许皆传	1	空手攻击有一定概率一击必杀
暗杀	7	无视敌人位置都可以攻击，一定概率即死
二刀流	20	可以装备两把片手武器
灵不の力	26	对灵体/不死系的敌人伤害上升
精魔の力	26	对精灵和魔法生物的伤害上升
真・二刀龙	55	除了飞行系道具外可以装备所有武具
魂补完计划所持	81	可以进行转生

ガンナー

习得技能名称	习得等级	作用
盗贼力鉴定合格	1	开锁类技能成功率上升
精神统一	1	根据等级增加命中率，装备枪时有效
ヘッドショット	7	通常攻击附带即死效果
阻击	13	装备枪时即死攻击率上升，根据“集中”次数同样会上升即死率
二刀流	33	可以装备两把片手武器
真.二刀龙	65	除了飞行系道具外可以装备所有武具
魂补完计划所持	91	可以进行转生

精灵使い

习得技能名称	习得等级	作用
灵不の力	1	对灵体/不死系的敌人伤害上升
精魔の力	1	对精灵和魔法生物的伤害上升
召唤阵发动	7	召唤魔法威力以及抵抗力上升，1回合内附带HP回复效果
魂补完计划所持	91	可以进行转生

狂战士

习得技能名称	习得等级	作用
真・二刀龙	1	除了飞行系道具外可以装备所有武具
无魔法	1	无法使用魔法，转职习得的魔法同样无法使用
カウンター	13	受到通常攻击时进行反击
超鬼神斩り	42	连续6次强力攻击
魂补完计划所持	80	可以进行转生



贤者

习得技能名称	习得等级	作用
灵不の力	1	对灵体/不死系的敌人伤害上升
精魔の力	1	对精灵和魔法生物的伤害上升
MP交	13	和我方成员交换MP
MP自然回复	40	移动时回复MP
魂补完计划所持	96	可以进行转生

炼金术师

习得技能名称	习得等级	作用
炼金	1	强化道具合成和分解等能力
精魔の力	7	对精灵和魔法生物的伤害上升
道具乱舞	13	可以无限制使用道具
二刀流	29	可以装备两把片手武器
真.二刀龙	45	除了飞行系道具外可以装备所有武具
魂补完计划所持	80	可以进行转生

风水师

习得技能名称	习得等级	作用
ラッキー	1	战斗后敌人掉落道具的概率上升
灵不の力	7	对灵体/不死系的敌人伤害上升
幸运の钟	45	战斗后得到的经验值和金钱上升，随着等级上升增加量也会随之上升
魂补完计划所持	83	可以进行转生

ビ-スト

习得技能名称	习得等级	作用
见切り	1	根据等级增加回避率，装备防具时效果变弱
狩猎	1	对兽型敌人伤害上升
无刀流免许皆传	1	空手攻击有一定概率一击必杀
无魔法	1	无法咏唱魔法，转职习得的魔法同样无法使用
カウンター	7	受到通常攻击时进行反击
突击	13	舍身的单体超强力攻击，发动后该回合防御力变为0
二刀流	26	可以装备两把片手武器
真・二刀龙	45	除了飞行系道具外可以装备所有武具
魂补完计划所持	87	可以进行转生

龙骑士

习得技能名称	习得等级	作用
龙杀し	7	对龙族的敌人伤害上升
かばう	13	代替同伴承受攻击
二刀流	23	可以装备两把片手武器
最大HPUP	45	最大HP1.5倍，最高9999
真・二刀龙	60	除了飞行系道具外可以装备所有武具
魂补完计划所持	83	可以进行转生

死灵使い

习得技能名称	习得等级	作用
恶灵の力	1	对灵体/不死系/精灵/恶魔敌人的伤害上升
レクイエム	13	净化灵体和不死系的敌人
死灵の壁	65	使用死灵避免一次必死伤害
魂补完计划所持	91	可以进行转生

堕天使

习得技能名称	习得等级	作用
堕落	1	攻击附加“神”属性
灵不の力	4	对灵体/不死系的敌人伤害上升
精魔の力	4	对精灵和魔法生物的伤害上升
袭击	13	命中和回避力+10的状态攻击任意位置的敌人，附加混乱状态。“隐れる”指令成功后才能使用
二刀流	26	可以装备两把片手武器
真・二刀龙	55	除了飞行系道具外可以装备所有武具
魂补完计划所持	85	可以进行转生



迷宫与战斗

关于迷宫

游戏的迷宫类似于“《世界树迷宫》系列”，迷宫的每一层都是由19×19的版面来组成。迷宫内包含各种陷阱以及阻碍我们行动的地方，开启宝箱之类的也是与欧美风格的地下城游戏一样需要解除陷阱后才能开启。不过本作的迷宫和迷宫内的陷阱位置以及任务怪所处位置都是固定不变的，所以在迷宫里探险时需要经常查看地图以确认前方是否安全，这也在一定程度上降低了游戏的难度。

关于战斗

游戏的遇敌方式是经典的踩地雷，除此之外，走到迷宫中有两把剑交叉的地方也是会发生战斗的。战斗的方式为回合制，敌我出手的顺序是根据自身速度的快慢来决定的。出现的敌人有可能会分为许多排，近身物理系角色只能对第一排的人发动攻击，远程和法系职业则可以对后排的敌人发动攻击。敌人也分为害怕物理攻击和害怕法术攻击两种，针对对方的弱点发动攻击才能以最低的损耗获得战斗的胜利。

站位对战斗的影响

游戏中一个队伍最多由6名成员组成，而这6名成员也要分为前排和后排进行站位。前排应放置近身作战的职业，比如战士、剑士、格斗家等，如果将这些职业放在后排他们将失去攻击的能力；后排则主要放置法系职业和远程攻击职业，由于后排不会受到对方近战攻击性敌人的伤害，因此将HP低的职业放在后排是比较安全的，需要注意的是アイドル这个职业只有装备麦克风才能使用歌魔法。

合体技

普通战斗、完成任务和接受一部分任务时，右上方的合体槽数值就会增加，到达一定数值并且队伍中满足某些条件时就可以使用强大的合体技，在对付BOSS时，合体技往往能给与对方很大的伤害，因此一定要多加利用这个功能。



合体技能	使用条件	消耗合体槽	范围	效果
爆裂拳	近战职业2名以上	50	敌方全体	敌全体攻击，无视防御
狂喜乱舞	队伍中有狂战士或ビースト职业合计2名以上	75	敌方全体	敌全体强力攻击，无视防御
集中炮火	近战职业2名以上	40	敌方前排	敌方前排的强力攻击，命中率100%
先手必胜	盗贼类职业一名加一名好感度较高的角色	25	任意单体	绝对先制攻击
激走大逃亡	盗贼类职业一名加一名好感度较高的角色	10	味方全体	100%脱离战斗
绝对壁召唤	魔法类职业2名以上	40	味方全体	使用后全体角色物理伤害减轻50%，魔法和特殊伤害减轻95%
倍化魔法阵	魔法类职业2名以上	50	味方全体	使用后魔法的效果变成通常状态下的2倍

任务一览



クロスティーニ学园

（主要任务以红色字体注明）

任务名称	任务等级	任务内容	完成方法	报酬
学园案内	Lv1	参观学园	接受后即可自动完成	—
ガレノス先生の注射针	Lv2	取得一定数量的するどい针	初めの森中的怪物掉落	火の咒符×3
校长先生のおつかい	Lv3	帮助校长购买“想星恋慕”的酒	前往ジェラートタウン即可购买	マント
ビューティマッチョ	Lv2	取得一定数量的モンスターの血	初めの森中的怪物掉落或购买	—
ヒーローに憧れて	Lv3	帮助コッパ取得筋肉増强剂J	前往パルタクス学园可以购买	リボン
先生に一泡吹かせたい	Lv1	与老师对战	与99级的老师战斗，必败	—
锻冶职人バッカスの剑	Lv5	前往初めの森击倒指定怪物ヤマタノカゲ	木漏れ日に漂う气配区域X7，Y9	ハチマキ
教育实习生キャンティ	Lv3	取得道具GJのメイク	前往ジェラートタウン即可购买	磨石X2
图书委员VS风纪委员	Lv4	前往剑士の山道与ジェラート对决	只能派遣3人前往	パワーズリング
世界秘宝大全集	Lv5	前往魔女の森击倒指定魔物リビングジュエル	森に眠る宝区域X9，Y15	ロザリオ
ウエーゼ・レポート	Lv3	取得3个フラスコ	购买部直接购买	荣养ドリンク×10
フエアリー剑士见参!	Lv3	取得钓り针	初めの森中的怪物掉落	ビーズ
ヴォローネの愿い	Lv4	前往カッサータ沙漠找到パスタ	想いが散ったあと区域X3，Y15消灭BOSS	にくきゅう
激斗！体育祭	Lv3	参加学园体育祭	击倒指定敌人	威风堂ヶ
追踪依赖	Lv5	前往初めの森帮助コッパ，只能派遣一人	冒险者を迎える森区域X5，Y10	ヒーローソート
パンナの欲しいもの	Lv1	询问パンナ生日礼物	自动完成	ジングルベル
ちょっと来い	Lv3	寻找タケウマ	前往ズッコット遗迹购买或者怪物掉落	
实技实验	Lv5	前往古代迷宫通过试练	在咒われし因果区域X2，Y6打倒红龙	シャドーバレル
コッパの名誉挽回	Lv3	取得“高贵な制服・上”	ブルスケッタ学园可以购买	大斧／チェインメイル
少女とドラゴン	Lv4	前往遗迹への道将神龙の秘药交给アスティ（学园购买）	战士たちの休息の地区域X9，Y11	龙の血／转移カード
贵重な宝物が……	Lv5	前往古代の迷宫找到チョウチン	黑き龙の栖家区域X13，Y13出现	カンジキ／强さの石片
咒われし血涂めの剑	Lv6	前往剑士の山道救出被魔剑操纵的ルオーテ	数多の剑が眠る地区域X4，Y11	イービルブラッド
トレネッテの愿い	Lv5	参加购买部的作战	打倒剑道部的老师ロッシ	サークレット／魔法のメガネ（失败）
モンスターの气配?	Lv6	调查学园内出现的怪物	打倒魔物女王	—
ザ・コーディネーター	Lv2	帮オリーブ挑选服装	取得“传说ジャージ・上”给老师，ブルスケッタ购买	ブーメラン
激烈！文化祭	Lv3	参加文化祭	打倒唱歌暴走的ジェラート	うさみみ
实技实验2	Lv6	前往古代迷宫通过试练	在咒われし因果区域X2，Y2打倒ジョルジオ先生	武者の铠
保健室の怪	Lv3	调查保健室发生的怪事	打倒保健室的魔法床	アーミーブーツ

任务名称	任务等级	任务内容	完成方法	报酬
最新マジックコスメ术	Lv3	前往初めの森帮助ジョルジォ老师打倒シュシュ	冒险者を迎える森区域X10，Y17	ハートのお守り
キャンティの度胸试し	Lv4	帮助キャンティ老师取得真实のイヤリング	商店购买或者怪物掉落	合金
ピクシーの秘药?	Lv4	取得勇气の花	后期商店购买或宝箱内取得	—
消える生徒	Lv6	前往遗迹への道调查消失的学生	何かを舍てた场所区域X9，Y8打倒BOSS	弃天丸
ウェーゼ・レポート2	Lv4	取得5个"灵魂"	灵系魔物身上掉落	卑弥呼のお礼
最强を目指して	Lv5	前往グラニータ雪原取得魔法のレイピア	闭ざされた世界区域X5，Y18	女神のレイピア
片翼のセレスティア	Lv5	前往魔女の森将龙のアミュレットト交给アスティ	在树海に潜む魔物の栖家区域X17，Y4对话后前往グラニータ雪原的冻てつく风の息吹区域X4，Y2战胜2人组后返回魔女の森再次对话	ドラゴンランス
先生の过去	Lv3	寻找"思念の筒"并调查老师ダンテ的过去	后期商店购买或者宝箱内获得	梦の砂×3
次期生徒会长を阻え!	Lv4	前往魔女の森与ジェラート进行3对3的对决	谁もが惑わされる树海区域X5，Y13	黑金の粉×3
ゾンビパウダー	Lv6	打倒カッサータ沙漠的デスワイト	死をまといし砂の王区域X5，Y15	天使の泪
ジョルジォステッキ	Lv4	前往初めの森打倒魔法生物	最初に访れる别れ道区域X16，Y13；木漏れ日に漂う气配区域X8，Y5；绿が涡を卷く部屋区域X16，Y18	ジョルジォの指轮
上级解咒魔法の实验	Lv6	前往古代の迷宫打倒カースドラゴン	咒われし因果区域X14，Y18	热い魂
キャンティの毕业实验	Lv5	前往グラニータ雪原协助キャンティ的毕业考试	闭ざされた世界区域X09，Y13	ナイツオブエルフ
购买部に传说の防具	Lv3	调查守护道具	打倒宝石魔物	ゴーレムの心脏
ウェーゼ・レポート3	Lv5	取得3个ゴキキラー	昆虫系怪物掉落	—
免许皆传	Lv6	协助スフォリア的毕业实验	打倒スフォリア	超合金
开かずの宝箱	Lv4	帮助ピスコ打开宝箱	购买"怪盗の七つ道具"	ゴエモンのギセル
プレゼント探し	Lv5	前往古代迷宫帮スフォリア找送ロッシ的生日礼物	黑き龙の栖家区域X10，Y8	インロウ
パスタのお愿い	Lv5	前往魔女の森救助パスタ的同伴ヴァローネ	森に巢くう龙の巢穴区域X2，Y7	白金の粉
激斗！武术大会	Lv5	参与学园的武术大会	击倒ジェラート的私家队伍	—
オーブと忘却の迷宫	Lv6	取得忘却の迷宫的オーブ	ドラゴンオーブの间X9，Y8	—
オーブと桥の迷宫	Lv6	取得桥の迷宫的オーブ	ドラゴンオーブの间X8，Y5	—
オーブと海底の迷宫	Lv6	取得海底の迷宫的オーブ	ドラゴンオーブの间X14，Y15	—
オーブと冰河の迷宫	Lv6	取得冰河の迷宫的オーブ	ドラゴンオーブの间X11，Y5	—
オーブと塔の迷宫	Lv7	取得塔の迷宫的オーブ	通过塔の迷宫	—
咒われたコッパ	Lv6	前往初めの森解救コッパ	最初に访れる别れ道区域X9，Y11	—
里の世界へ	Lv1	前往初めの森指定区域到达异世界	冒险者を迎える森区域X2，Y17	—
目觉めの粉	Lv6	为ガレノス老师收集乙女の血、圣なる祈り、トカゲのしっぽ	—	—
黑いセレスティア	Lv5	前往终わりなき塔寻找堕天使の羽	天空の戒め区域X11，Y11	—

学园パニーニ

任务名称	任务等级	任务内容	完成方法	报酬
ようしく！パニーニへ	Lv1	参观学园パニーニ	接受后即可自动完成	—
ヘル・アナコンダ救出	Lv3	前往剑士の山道救出ヘル・アナコンダ	疼みに耐え、已を貫け区域X1，Y12	ショートボウ
私の大事な友达が！	Lv3	前往魔女の森找到被盗贼团绑架的ゴル	迷いし者が集う场所区域X9，Y13	冒险者の帽子
幸せを呼ぶ黄金の卵	Lv5	前往古代迷宫寻找黄金の卵	黒き龙の栖家区域X5，Y3	—
ブランド品の好き？	Lv3	取得GJバック	商店购买	不死鸟の羽
小指の思い出	Lv6	前往カッサータ沙漠寻找"思い出のナイフ"	想いが散ったあと区域X14，Y6	ゴルゴンナイフ
死灵骑士	Lv7	前往忘却の道	失われた希望区域X4，Y3	カースソード
ジャーノ救出作战	Lv8	前往冰河の迷宫	白き咒缚区域X10，Y10	—
勿忘草	Lv7	前往海底洞窟	青い隔离区域X18，Y14	ドラゴンランス

学园ブルスケッタ

任务名称	任务等级	任务内容	完成方法	报酬
素敌なブルスケッタ	Lv1	参观学园ブルスケッタ	接受后即可自动完成	—
黒のローブ	Lv3	前往魔女の森调查"黒のローブ"集团	树海に潜む魔物の栖家区域X6，Y8	虹の咒符×3
人形なんて趣味ない	Lv3	前往遗迹への道制作人形	灭んだ文明の迹区域X13，Y9	ガーボンマイク
ストレガという组织	Lv5	前往魔女の森调查"黒のローブ"集团	信仰を捧げる场所区域X10，Y16	イグニスの杖
咒われたブルスケッタ	Lv6	前往忘却の道	暗よりもなお暗き者区域X4，Y8	圣母の泪
グレーターデーモン	Lv7	取得3个恶魔の契约	怪物掉落	辉く贝壳
ストレガの侵攻	Lv8	前往遗迹への道	古代の王が一った道区域X2，Y10	星のかけら
恶魔と魔女と魔法使い	Lv6	取得5个恶魔の心脏	—	—

里世界パルタクス学园

任务名称	任务等级	任务内容	完成方法	报酬
バルバレスコの武器库	Lv5	在ドウケット地下道找到バルバレスコ的武器库	暗に纷れし兽の影区域X8，Y12	ドリルブレイド
バルバレスコの宝物库	Lv5	在ヤムハス地下道找到バルバレスコ的宝物库	暗に舞う鹰の爪迹区域X16，Y10	报酬很多
ネクロマンシー	Lv5	到ハウラ一地下道找到ソロモンの书	途绝えた生命の声区域X3，Y14	デスシックル
王の试练	Lv6	根据ビット的指示各地奔波	—	フランベルジュ
命を刈る镰	Lv6	在フレイク地下道找到命を刈る镰	目を背けた真实区域X8，Y18	ガラドボルグ
ランツレート夺还作战	Lv6	解放ランツレート学园	通过ハウラ　地下道	サイサリス
マシュレニア夺还作战	Lv6	解放マシュレニア学园	通过ジュデロ地下道	ダイアナックル、姊妹の指轮
ヤムハス袭击作战	Lv7	协助ヤムハス的防御战	通过フレイク地下道	ギロチンアックス
迷のドラゴン现る	Lv7	消灭迷のドラゴン	前往ホルデア触发剧情后再返回パルタクス学园	—
死灵军团との战い	Lv7	打倒死灵军团	ほの暗き大地の底区域X4，Y15	血の块
バルバレスコ讨伐	Lv7	打倒バルバレスコ	明かされた罪区域X8，Y9	—
人质解放	Lv8	解救人质	通过トハス海底洞窟	—
最终决战	Lv9	打倒最终BOSS	通过神の塔	对话の证

以上为流程中绝大部分任务，未公布的隐藏任务将在下辑的研究里详细介绍。

流程攻略

整个游戏流程都是通过接受并完成任务来进行的，同时大部分的分支任务都是可以在进行主线任务的同时一起完成，因此在这里只列举出推进剧情以及比较难的主要任务的简要攻略。需要注意的是必须完成一定数量的分支任务后才会出现某些新的主要任务，所以必须在分支任务上花时间才能顺利进行流程，已出现的主要任务攻略顺序可以自行选择完成的先后顺序。





初めの森

主要任务 校长先生のおつかい、锻冶职人バッカスの剑、ヒーローに憧れて

简要路线图

冒险者を迎える森→最初に访れる别れ道→木漏れ日に漂う气配（左边通道）→ジェラートタウン（可通往魔女の森）

◇◇

冒险者を迎える森→最初に访れる别れ道→绿が涡を巻く部屋（右边通道）→パルタクス学园（可通往剑士の山道）

剧情结束之后就可以前往这个迷宫探险了，出发前记得购买这个迷宫的地图以及回复和解除毒状态的药。由于是第一个迷宫，敌人的强度和陷阱都比较弱，因此大家可以在这个迷宫练练手熟悉一下战斗以及开宝箱等基本操作，等魔法师学会浮游魔法（フロトル）后就可以避免许多陷阱的阻挠，并且能通过有水的区域了。将队伍平均等级练到5级左右就可以在木漏れ日に漂う气配区域X7,Y9挑战任务怪了，利用法术攻击很快就可以干掉这个怪物，之后继续前进来到新的城镇，无论哪个城镇都能买到主要任务所需的任务物品"想星恋慕"和"筋肉增强剂J"，由于接下来要完成的主要任务在剑士の山道，因此建议走第二条线路。

剑士の山道

主要任务 图书委员VS风纪委员

简要路线图

死と邻合わせの山道→数多の剑が眠る地→疼みに耐え、已を贯け→パニーニ学园

在クロステイーニ学园重新组建一批队伍并报告之前初めの森已完成的各个任务后，就可以接到这个迷宫的主要任务了。由于风纪委员已经说明了要3对3决斗，因此需要将队伍配置成3人之后再前往剑士の山道。迷宫正前方就能看到红色的问号，靠近就可以与风纪委员ジェラートー行三人战斗了。战斗基本没什么难度，对方除了前排的战士HP多点之外，其他两个人都可以很快解决掉，因此可以优先利用远程攻击或者魔法干掉后排的两人，再慢慢对付剩下的战士，最好带上会HP回复的职业来慢慢耗。通过这个迷宫后来到パニーニ学园，在这里可以接到新的任务以及招募新职业ガンナー、狂战士、ビースト、龙骑士和堕天使。

魔女の森

主要任务 世界秘宝大全集、黑のローブ（ブルスケッタ学园）

简要路线图

谁もが惑わされる树海→目印を付けて进んぞ道→谁もが步みを止めた道（右通道）→信仰を捧げる场所（死路）

◇◇

谁もが惑わされる树海→目印を付けて进んぞ道→森に巢くう龙の巢穴（左下通道）→迷いし者が集う场所（下通道）→树海に潜む魔物の栖家（右通道）→新学园ブルスケッタ（下方出口）/信仰を捧げる场所（右方通道）→数多の血が流れた森（下通道）→ザバイオーネ

◇◇

谁もが惑わされる树海→目印を付けて进んぞ道→森に巢くう龙の巢穴（左下通道）→迷いし者が集う场所（下通道）→封印されし森の番人→森に眠る宝（传送点进入）/セミフレッド村（右下角出口）



完成与风纪委员的战斗后就可以在クロステイーニ学园接到这个迷宫的主要任务了。魔女の森怪物等级与剑士の山道差不多，不过这个迷宫比起之前的迷宫就复杂了不少。谁もが惑わされる树海区域需要通过正中的传送点才能到达楼梯处，后面的紫色区域是禁止使用魔法的，已经附加在身上的例如浮游魔法等也会强制取消，通过禁魔区域后记得马上补状态，不然中陷阱可就不值了。后面的区域大多需要寻找隐藏的传送点才能到达楼梯的位置，敌人リピングジュエル的所在位置处于森に眠る宝区域的X9，Y15，需要通过传送点才能到达，リピングジュエル使用魔法攻击，其中全体攻击魔法颇具威胁，配上两个回复职业相对来说更加安全，解决掉它之后先前往新学园ブルスケッタ，在这里可以招募新职业精灵使い、贤者、炼金术师、风水师、死灵使い、龙骑士和堕天使。接到任务黒のローブ之后返回魔女の森，在树海に潜む魔物の栖家区域X6，Y8就会遇到黑衣团，虽然对方有6个人，不过全都站在一排，因此可以用横排攻击技能和魔法迅速干掉。

カッサータ沙漠

主要任务 ヴォローネの愿い

简要路线图

流砂に足を夺われし道——死をまといし砂の王（中下方通道，要利用传送点进入）/想いが散ったあと（左右下方通道）——カッサータ沙漠基地（左下方出口）

从セミフレッド村就可以前往カッサータ沙漠，这个迷宫里以强制移动陷阱为主，从流砂に足を夺われし道区域左下方的楼梯进入，然后在想いが散ったあと区域X3，Y15进行一场战斗，三只熊的攻击力比较高，不过前排肉盾够强力的话打起来还是没难度，用群体攻击可以很快解决掉，之后就可以返回学园进行报告了。

遗迹への道

主要任务 技术实验

简要路线图（道路番号1～4为从左到右）

过去の记忆が残る场所→古代の王が山った道→坚の约束（道路2或3）→绝望に侵る大地→灭んだ文明の迹（道路2或3）/思わぬ里切り（道路1）→ズッコット遗迹

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

过去の记忆が残る场所→古代の王が山った道→何かを舍てた场所（道路1）

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

过去の记忆が残る场所→古代の王が山った道→战士たちの休息の地（道路4）

在完成前面几个主要任务后可能会因为完成任务数不够而无法接到技术实验这个主要任务，这时只需要随意完成几个其他任务后就会出现该任务了。通过ブルスケッタ学园就可以来到新迷宫遗迹への道。由于本次的目的地是古代の迷宫，因此这里只是为了到达目的地的一个过渡迷宫，直接按照第一条路线走下去来到ズッコット遗迹。

古代の迷宫

主要任务 实技实验

简要路线图

息づく恶魔の气配→黒き龙の栖家→咒われし因果

在ズッコット遗迹稍作整理后就可以前往古代の迷宫了，这里许多房间里都有战斗陷阱，怪物经验比较高，可以借此机会提升一下队伍的等级。进入迷宫前一定记得购买这个迷宫的地图，这个迷宫里的门和传送点比较多，一定要多看地图确定自己的方位，不然可是会被转晕的，只有地图上显示白色的门才可以进入。在咒われし因果区域X2，Y6就要与巨大的红龙战斗。红龙的弱点是水，用水属性攻击很快就可以将它解决掉，胜利后自动返回学园领取报酬并更新大量新任务。

剑士の山道

主要任务 咒われし血涂めの剑

再次来到这个路很窄的迷宫，本次的目的是找到被吸血剑控制的ルオーテ。由于这是前期的迷宫，里面的怪物实力自然已经很弱了，一路前进来到数多の剑が眠る地区域X4，Y11，在这里找到了被控制的ルオーテ并与他交战。暴走的ルオーテ实力并不强，在与红龙战斗过的队伍面前完全不够看，解决掉他之后带着被封印的魔剑回到学校。进行报告之后可以看到关于ルオーテ身世的剧情，对于自己的哥哥为了保护自己而死去的事情他一直不能释怀，因此才会如此沉默寡言，其实本质上是个热心肠，在完成足够多的任务后图书馆会出现新任务。

クロスティーニ学园

主要任务 トレネッテの愿い、モンスターの气配?

前一个任务是帮助购买部的トレネッテ小姐博得剑道部老师ロッシ的欢心，众人假扮成流氓在购买部假装调戏トレネッテ引发与ロッシ老师的战斗。老师的单体攻击十分厉害，可以给前排的队员先加防，然后各种附加属性都用上，几个回合下来就可以搞定，此战输了也是可以完成任务的，只是获得的奖励物品不同而已。完成之后就能接到后一个主要任务，在职员室进行报告后就会触发怪物袭击学园的事件，解决掉两批杂兵后就能与怪物女王进行战斗了。女王会全体攻击，而且攻击力比较强，因此一定要以最快速度将它干掉，如果魔法师学会了群体回复魔法会对战斗有很大帮助，实在不行就合体技狂轰吧，解决掉女王后会追加新任务。



剑士の山道

主要任务 实技实验2

为了考验大家的实力，老师再度要求众人到古代の迷宫深处去挑战强力怪兽。由于之前已经走过一遍，这次的行进会轻松不少，想节约时间可以使用转移札直接移动到楼梯旁边进入下个区域，任务怪在咒われし因果区域X2，Y2，接触后发现原来这个所谓的强力怪兽是炼金房的ジョルジオ。这个变态老师的实力也的确比较变态，一回合内会多次出手攻击，当然在凶残的合体技面前依然是被秒杀的份。返回学园进行报告之后就要通过完成其他任务来使下一个主要任务出现，不过其他的任务都比较简单，具体完成方法在前面的任务列表里有介绍，走过的迷宫直接使用转移札或者传送魔法很快就可以到达任务怪的所在地。



グラニータ雪原

主要任务 最强を目指して

简要路线图

冻てつく风の息吹→闭ざされた世界→グラニータ冰河基地

从カッサータ沙漠基地进入新迷宫，这个迷宫新增了冰床地形，踩在上面会向前滑动一段距离，迷宫的很多地方也需要利用这个地形来滑到目的地。迷宫只有两层，在闭ざされた世界区域X5，Y18就能找到任务物品。在グラニータ冰河基地可以买到“怪盗の七つ道具”和“思念の简”，这是以后的任务会用到的物品，可以先买下来再说，之后返回学园报告已完成的任务。

遺迹への道

主要任务 消える生徒

来到图书馆得知最近有学生消失的事件发生，ルオーテ对这个事件比较在意，在遗迹への道的何かを舍てた场所区域X9，Y8发现了一个神秘的灵魂装置，调查后得知这是用来保存灵魂的机器，至于为什么要保存以及是谁将学生的灵魂保存在这里就无从知晓了，正当众人要离开时，忽然装置发生了异变，装置内的灵魂向众人冲了过来。灵魂的难度不高，可以比较轻松地解决掉，之后返回学园报告已完成任务。

カッサータ沙漠

主要任务 ゾンビパウダー

ゾンビパウダー是用来研究死灵的物品，而这个东西正存在与カッサータ沙漠的死灵王デスワイト身上。死灵王デスワイト在死をまといし砂の王区域X5，Y15，需要在流砂に足を夺われし道区域通过中下方的传送点才能到达下方的楼梯，里面的敌人实力比较强，在进入BOSS战后我方会全体中毒，要利用歌手的全体异常回复魔法迅速解除，虽然死灵王デスワイト的等级只有11级，但是单体攻击非常强，我方角色很可能被其一击必杀，不过它的HP不算高，只要装备不是很差可以利用合体技直接秒杀掉，将其打倒后返回学园报告，新的任务开启。

クロスティーニ学园

主要任务 激斗！武术大会

当任务完成得差不多之后就会出现这个主要任务了，需要注意的是一旦接受并完成这个任务后之前的任务就会全部消失，所以最好将之前的任务全部完成之后再接受这个任务。任务的目的很简单，就是击败一向与我们不合的ジェラート，战斗将要面对的是这个富家小姐派出的私家队伍，实力只有中等水平，要是之前成功完成了所有任务的话你会发觉这场战斗格外地轻松。胜利之后局面开始混乱起来，眼看就要变成无差别的大乱斗时ダンテ老师及时阻止了两方的狂暴行为。为了最终分出胜负，パーネ老师提出了让两只队伍寻找龙之宝玉碎片的任务，找到碎片多的队伍为最终的优胜者，接任务后在职员室向老师确认任务时可以增加大量合体技槽。

忘却の道

主要任务 オーブと忘却の迷宫

简要路线图

不死者の集う道→暗よりもなお暗き者→失われた希望（左下通道）／ストゥルーデ遗迹（右下通道）→ドラゴンオーブの间（左下通道）

从カッサータ沙漠基地就可以进入这个迷宫，忘却の道层数不多，不过每一层的岔路比较多，而且路上有禁魔+水的地形，没有浮游特技的人踩上去必死，出发前一定记得带上几个天使之泪备用。虽然岔路多，但是通往ストゥルーデ遗迹和BOSS战的房间是不需要经过任何传送点的，如果不追求全地图的话就不用踩传送点浪费时间了。最后的BOSS是一只15级的铁人，会全体攻击且威力很大，魔法师有被秒杀掉的危险，不过由于在每次找パーネ老师确认任务时会增加大量的合体技槽，因此这里就不要吝啬合体技能啦。

天架ける桥

主要任务 オーブと桥の迷宫

简要路线图

天と地をつなぐ道→户惑いし心の梦幻→遥かなる大地の记忆（右下通道1）／无限に续く回廊（右下通道2）／悠久にも思える束の间（右方或右上通道）→无残にも潰えた思い出（悠久にも思

えろ束の间）/神に愿い奇迹（无限に续く回廊）→试される勇气（无残にも溃えた思い出）→神に愿い奇迹（试される勇气左方通道）/霞の向こうに差した光（试される勇气右方通道）→希望と绝望と、光と暗（霞の向こうに差した光下方通道）/マチュドニア遗迹（霞の向こうに差した光右下通道）→ドラゴンオーブの间（希望と绝望と、光と暗）

从上一个迷宫通往的ストウルーデ遗迹就可以进入天架ける桥，这个迷宫看似很复杂，其实却是陷阱和岔路最少的迷宫，只要按照上面的路线图很快就可以走到终点，记得先把マチュドニア遗迹给探出来，这是通往海底洞窟迷宫的必经地。虽然路线不复杂，但是路上有很多强制战斗的地方，战斗没什么难度只是很耗时间，强制战斗的敌人会使用各种异常状态的攻击，队伍中最好带上能解除各种附加异常状态的职业以及道具。守护龙之宝玉碎片的BOSS难度不高，直接合体技解决掉之后碎片被ジェラート一行人抢走，返回报告后就可以往下个迷宫进发了。

海底洞窟

主要任务 オーブと海底の迷宫

简要路线图

青い隔离→母なる海の底→黑に近き苍→ドラゴンオーブの间/ポレンタ港（左下方出口）

从マチュドニア遗迹进入这个迷宫，这里的层数也不多，不过许多地方有禁魔+水的地形，因此队伍的配置应该以自带浮游属性的种族为主，如果要用其它种族一定要装备上带浮游属性的饰品（在パンドーロタウン购买），不然掉进水里一次就要浪费一个天使之泪来进行复活。当所有人都能浮游后，这个迷宫的路就会变得异常简单，每层的楼梯都在地图的最下方，只要不停往下走就可以到达最后的房间。解决掉守护怪兽后返回报告进入下个迷宫，当然也别忘了将ポレンタ港给探出来。



冰河の迷宫

主要任务 オーブと冰河の迷宫

简要路线图

冰柱から滴る暗の严→白き束缚→血をすする冰の结晶→ドラゴンオーブの间

从グラニータ冰河基地进入这个迷宫，这里主要以冰床地形为主，由于冰床数量比较多导致前进时往往会被弄得头晕。第二层需要首先在X16，Y17的位置往下走，然后按顺时针方向向前滑行到达中央。这个迷宫里的怪物有不少都是水属性，因此可以直接用大火球轻松秒杀掉它们，还可以顺便练练级，到达地点后发现ジェラート一行人已经打倒了守护兽并且拿到了碎片，返回报告后开始向最后一块碎片的所在地终りなき塔进发。

终りなき塔

主要任务 オーブと塔の迷宫

简要路线图

风と大地の狭间→友と别れ、行き着く先→天空の戒め→世界と世界を结ぶもの

从ポレンタ港进入这个迷宫，正准备深入探险时ジョルジオ传来了校长被杀的消息，返回学园了解到校长被刺以及开启异空间的钥匙被ダンテ老师盗取的事，而开启异空间的地方也正是终りなき塔。为了阻止ダンテ众人再次进入终りなき塔，

这个迷宫里的敌人速度比较快，并且附带各种异常属性攻击，因此一定要准备好各种解除异常状态的道具以及职业。这个迷宫的构造不复杂，只是那一连串的转向陷阱会搞得人头晕，一定要密切注意地图。在世界と世界を结ぶもの区域需要通过传送点来到左下角区域，然后往上走踩中落穴掉到前一层，然后再往下走通过传送点到达中间楼梯的区域。上楼后遇到被打倒的ジェラート一行以及ダンテ老师，虽然这次的ダンテ老师只有18级，但是实力依然很强劲，攻防特别高，装备不好很可能会直接被一刀秒杀掉，不过他的魔法防御很弱，队伍中如果会使用攻击性法术的成员够多的话是可以一回合解决掉他的。战斗结束之后パーネ老师出现并亮出了她的真实身份“血翼天使フォーリン・セレスティア”，而她的目的正是为了收集这个世界的龙之宝玉，コッパ也被她用ゾンビバウダー变成怪兽，在说出了所有事件的真相以及杀死了ダンテ的学生ルオーテ后，在ダンテ的阻止下放弃了对我们的进攻，使用钥匙之后离开了这个世界。



初めの森

主要任务 われた咒コッパ、里の世界へ

醒来后认识了之前昏倒在学园门口的少女ニーナ，而身体被毁灭的ルオーテ将自己的灵魂寄附在了他的剑上，目前要做的就是解救被变成怪兽的コッパ，接受任务并在学生寮商量之后进入初めの森，在最初に访れる别れ道区域X9，Y11两场杂兵战后就是与怪物化的コッパ进行战斗了，直接合体技快速解决掉之后成功将它捕获，最后在ティラミス大魔法的力量下コッパ最终恢复了原样。

返回学园职员室之后了解到ニーナ的来历，她正是来自异世界的人，而她来这里的目的是借这个世界的龙之宝玉来拯救被黑暗军团进攻的异世界，不过现在宝玉却被黑暗军团的干部ダンテ和パーネ夺走，如果现在坐以待毙的话，这个世界被入侵是迟早的事，于是众人决定先发制人前往拯救异世界。在冒险者を迎える森区域X2，Y17位置传送到了异世界，发现这里已经被敌人入侵得差不多了，而抵抗军也只剩下最后的据点，而如今的首要目的就是要夺回学园的控制权。





パルタクス地下道

主要任务 マシユレニア夺还作战

简要路线图



风に舞う小さき祈り→ほの暗き大地の底→カウサ

这是一个过渡迷宫，只有两层。新出现的黑色区域就需要大家依靠地图来前进了，这个迷宫里需要在地图中找到并开启魔法锁后才能顺利通过关键区域，出迷宫后到达中继点カウサ，之后继续向ジュデロ地下道前进。

ジュデロ地下道

主要任务 マシユレニア夺还作战

简要路线图



忘却の大地→谁かが去った场所→マシユレニア学府

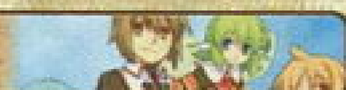
同样只是一个过渡迷宫，依然要先解锁才能顺利前进，通过迷宫后来到マシユレニア学府，由于没有学府的地图，因此进入迷宫后需要用魔法师或者贤者使用显示地图的魔法后才能开启地图。学府只有一层，在X14，Y13会进行一场BOSS战，巨大的僵尸速度很慢，基本在最后出手，因此全体加防后慢慢砍吧，之后再前往X17，Y17会遇到四天王之一的カテリーナ，在解决掉三姐妹之后成功夺回マシユレニア学府。



ホルデア地下道

主要任务 ランツレート夺还作战

简要路线图



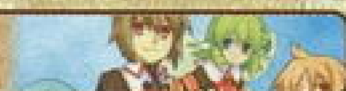
失われた光の道→明かされた罪→ホルデア

依然是过渡迷宫，难度和パルタクス地下道相当，依然要依靠地图以及解除魔法锁来前进，走出迷宫后来到中继点ホルデア，买过地图之后继续向下一个迷宫ハウラー地下道前进。

ハウラー地下道

主要任务 ランツレート夺还作战

简要路线图



途绝えた生命の声→暗から现れし手→うつろわざる心→ランツレート学院

这是个非常有迷宫感觉的迷宫，在没探出地图的情况下会走很多冤枉路，不过很像迷宫的区域没有别的陷阱阻挠，在うつろわざる心区域需要利用中间的传送点才能到达迷宫出口处。离开迷宫后来到ランツレート学院，学院同样只有一层，在X7，Y17遭遇敌人的魔法兵团，对方人数比较多且实力较强，因此这一战还是应该用合体技速战速决，狂喜乱舞消耗合体槽太多不划算，因此推荐爆裂拳。两次攻击对方全体后基本上就可以全灭了。成功夺取两个学院后，接下来就是剩下的袭击作战了。





フレイク地下道

主要任务 ヤムハス袭击作战

简要路线图

几重に分れし岐路→目を背けた真实→溢れし暗の呼气→ヤムハス

比起ハウラ—地下道，这个迷宫的构造就简单多了，不过迷宫里的敌人实力也相对变强，最好行进途中多记录，一旦同伴被敌人使用黑洞魔法干掉后就读档吧。通过迷宫后在ヤムハス遇到了抵抗军干部クリデ，对话之后便是与一堆怪兽的战斗，这些怪兽等级很低，轻松搞定后袭击作战结束。

パルタクス学园

主要任务 迷のドラゴン现る

算是个衔接剧情的任务，接受任务后前往ホルデア寻找迷のドラゴン，但是到达之后却什么也没发现，返回パルタクス学园就会与ビット正面交战，比较简单的一场战斗，胜利之后在校长ユ—ノ的教育之下ビット总算是清醒了过来。

パルタクス地下道

主要任务 死灵军团との战い

返回パルタクス学园接下任务后开始对敌人主力进行反攻，在ほの暗き大地の底区域X4，Y15找到死灵军团。此战的四天王カテリ—ナ比之前厉害了不少，前排的亡灵战士攻击力也是高得离谱，使用合体技又成为了最好的选择。胜利之后パ—ネ出现，并将死灵军团的女王バルバレスコ变成了怪物，一阵白光之后众人回到了パルタクス学园。

ホルデア地下道

主要任务 バルバレスコ讨伐

任务很明确，就是击败变成怪物的バルバレスコ。在明かされた罪区域X8，Y9与它发生战斗，バルバレスコ会使用强力全体攻击，单体攻击附带石化属性，因此需要强大的回复职业作后援，当然依然可以依靠强大的合体技来迅速解决战斗。战斗结束之后，大地开始剧烈摇晃，最后的迷宫神の塔在隐藏区域出现。接下来可以先完成其他分支任务，一旦完成人质解救这个任务后所有分支任务会消失。



トハス海底洞窟

主要任务 人质解放

简要路线图

阳に拾てられた世界→苍の底に眠る地→海を染める血→失われた记忆→ポストハス

从ヤムハス进入海底洞窟，这个迷宫层数不多但是特别难走，数量非常多的转向陷阱会让队伍的行进速度变得十分缓慢，不过好在正确的路上有不少的强制战斗，大家可以根据强制战斗来大致判断前进的方向是否正确，魔法锁一定要开完之后才能走到下一层去。在失われた记忆区域的X17，Y5会与看守人质的白冰兽王进行战斗，此战必须使用合体技“绝对壁召唤”，使用之后兽王就会停止攻击，硬拼是肯定打不过的。兽王的回避非常高，因此主要应该用法术来进行攻击，不过有“绝对壁召唤”的保护是非常安全的，尽快使用强力魔法解决掉它便是。胜利之后完成解放人质的任务，接下来就是最后的决战了。

神の塔

主要任务 最终决战

简要路线图

遥かなる高みへの一步→天驱ける龙の爪→空をうかつ兽の炮口→君临せし凶恶なる者→踏みしめる强き绊→心は共に→残された者の想い→生ける全ての者の愿い→光を迎えるそのために→不意に访れる绝望→几重にも回る世の理→捻れ歪みし魂の淀み→恶梦の王のひとかけら→神ヶの魂が眠る场所→全ての愚かなる者に

从ポストハス就可以来到最后的迷宫神の塔，之前迷宫里遇到的所有陷阱都会在这最后的迷宫里出现。虽然神の塔的层数看起来很吓人，不过每一层都不大，而且陷阱的数量也不多，最关键的是几乎没有岔路，只要解开所有的魔法锁之后就可以一路往上爬到塔顶了。在最后的房间，我们再次遇到了パーネ和ダンテ，从交谈中得知ダンテ是为了自己的妹妹才被迫协助パーネ，然而在パーネ的命令下ダンテ也只能再一次向我们拔刀。ダンテ的攻击方式和以前一样，用法术就可以轻松解决掉。之后愤怒的パーネ亲自向我们攻来，パーネ的单体攻击伤害很高，而且全体攻击还附带异常属性，所以和她战斗时就要毫不犹豫地使用“绝对壁召唤”。干掉她之后，不甘心失败的パーネ将自己变成了巨大的怪物，这也是最后的战斗了，依然需要一开始就使用“绝对壁召唤”，不然对方可是手起刀落一刀一个。原本无敌的“绝对壁”在这个BOSS面前只能撑一个回合，因此使用之后要尽快将它干掉，如果贤者学会了古代光魔法可以对它予以重创。胜利之后，オリーブ带着ダンテ的妹妹赶到了现场，最后，解除了束缚的ダンテ以自己的生命永远地阻止了パーネ的行动。流程到这里就接近尾声了，接下来的通关对话就请大家自己欣赏了。

玩后感

游戏对每一个任务都很认真地安排了剧情，对制作公司的态度着实感到钦佩。但是游戏还是有一些明显不足的地方，最大的不足就是几乎无敌的合体技，游戏中只要搭配出“爆裂拳”和“绝对壁召唤”这两个合体技，基本就可以横扫流程中的所有敌人，这也使得游戏的平衡性大大降低。升级所需的经验太多也导致游戏失去了流畅感，龙族和恶魔的特殊技能过于强大直接导致远程职业失去了原有的作用。通关之后会开启隐藏迷宫以及隐藏任务，转生系统开放，商店增加大量新物品，更大的挑战还等待着你去完成。游戏通关时间50小时以上。

光环 视频收录

初音ミク Project DIVA

推荐度 A

文 洋葱

美编 Juxi

以大人气虚拟歌手初音未来为卖点的这款音乐游戏一公布就受到了无数玩家的关注，和操作难度极高的音声合成软件《初音未来》不同，本作是一款玩法比较大众向的作品，相信大部分玩家都能很快上手。

初音未来 女歌手计划				
初音ミク -プロジェクト ディーヴァ-				
PSP	SEGA	MUG	2009年7月2日	日版
	1人	6090日元	无对应周边	

VOCALOID和初音未来



初音未来之所以会那么抢眼，除了软件本身的优秀素质以外，她那融合了各种萌系要素的可爱外形也起了很大的作用。初音未来的成功让人们开始关注起早期推出的《咲音》和《凯特》，而之后推出的《镜音琳·莲》、《巡音露卡》也都获得了相当高的人气，可以说初音未来的诞生改变了VOCALOID家族的命运。

VOCALOID最初是由日本Yamaha开发的一款音声合成软件，第一款于2004年推出。VOCALOID最初的数款软件因种种因素，最初并不广为人知。直到2007年，Crypton Future Media公司利用Yamaha开发的引擎为基础，让VOCALOID家族的新成员初音未来诞生于世，这个系列软件的人气瞬间暴涨，飙升的预约量就连制作商都有些不敢置信，发售没过几天就出现了断货危机。





节奏模式



这个模式的玩法与一般音乐游戏十分相似，歌曲开始后画面上会出现○□△或是×形状的黑色图标，紧接着会有对应形状的音符出现并向黑色图标飘去，只要当音符接触到对应黑色图标的一瞬间按下相应的按键即可。本模式中收录了大量初音未来的名曲，当中还有少数镜音琳和镜音莲的歌曲。每首歌曲玩家最初只能选择EASY和NORMAL这两种难度，不过玩家只要以优秀的成绩完成一首歌曲，这首歌曲的HARD难度便会出现。

大部分的歌曲都有精美的PV动画，若玩家仅仅只是想要欣赏PV的话，在选择歌曲的时候按下△键，看到屏幕上出现“鉴赏”两字时按下○键即可。另外，在欣赏PV的时候玩家还可以按下R键进行拍照。



▲本作中有大量的服装等待着玩家去收集，除了初音未来以外，镜音、巡音等VOCALOID家族的其他成员也会在游戏中登场，服装和隐藏角色的具体获得方法在文章后面会提到。



初音未来的房间



▲观察角色时利用滑杆可以上下左右转动视角，而十字键的上方向和下方向为镜头的放大和缩小。

对于各位对角色有爱的FANS而言，这绝对是非常重要的一个模式。在这个房间内，我们可以观察初音未来或是其他角色日常生活的一举一动。最初房间里空荡荡的，显得很冷清，我们可以用在节奏模式中获得的各种道具来将这个房间装饰一番，而初音未来等人的行动也会根据房间内放有的物品内容而出现变化。道具的获取方式十分简单，只要在节奏模式中完成歌曲关卡就有机会获得，本文的最后列有具体获得方法。在房间中按下△键可以更换当前的背景音乐，另外，在这个模式中玩家同样可以按下R键来进行拍照。



进入游戏后主菜单里的“セーブ”选项为储存进度，在这里要提醒大家，本作是没有自动储存功能的，由于大部分音乐游戏都可以自动储存，习惯了这点的玩家很可能会忘记存盘直接退出游戏，导致之前的努力全部白费。

拍下自己喜欢角色的每一个精彩瞬间吧！











TIPS

全部歌曲完成后会有爆机动画，此时屏幕上会出现一个可爱的甩葱初音，用十字键可以让她左右移动，移动时按下□键可奔跑，×键为跳跃，我们还能控制她去撞屏幕上出现的那些字哦。

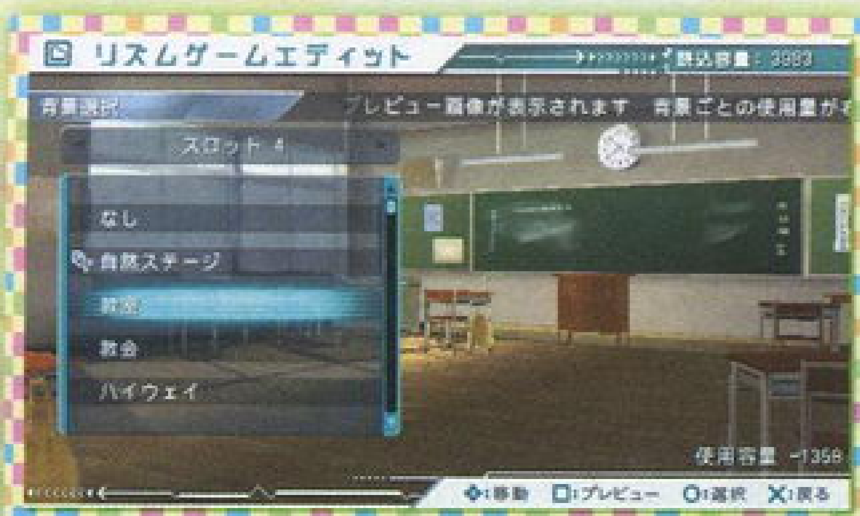


编辑模式





此模式可谓是本作的一大亮点，玩家可以利用游戏中提供的各种背景、动作、表情素材，以及记忆棒中的MP3文件来制作属于自己的PV，就连镜头也可以亲自设置。在这个模式中玩家可以充分发挥自己的想象力，制作出各种极具特色、充满创意的作品，不仅是音乐表演，就算是相声节目之类的也是



▲背景和动作一次可选择多种，不过并不能全选。选择时右上角会显示容量限制，每个背景或动作都有固定的容量，选择之后右上角的容量数值就会减少，为0时将不能继续选。

可以做出来的。制作过程比较复杂，接下来为各位玩家简单介绍一下大概的制作内容。

首先是素材的准备，如果不想用游戏里的音乐，玩家需先将欲使用的MP3文件放入PSP记忆棒的音乐文件夹内。准备好后进入游戏，选择“リズムゲームエディット”进入编辑模式，并选择“最初から”开始制作一个新作品。接下来我们要选择PV中欲使用的音乐文件，大家会先看到一个歌曲列表，上面显示的都是游戏中自带的歌曲，此时只要按下R键玩家就会看到自己存在记忆棒中的MP3文件，选择好音乐文件后接下来是PV中准备使用的人物、按键音、关卡黑色图标出现位置、背景以及预用动作的选择。

素材选择结束后就会进入编辑画面，此时按下START键可以进行已选素材的更改。接下来就可以进行PV制作了，玩家此时会看到歌曲根据长度被分为了许多小节，我们要做的就是对每一个小节中出现的角色，以及角色的动作、背景等进行编辑。

可编辑的内容被分为三大块，在第一块リズム中玩家可以对音符的数量、对应按键等内容进行设置，第二块ターゲット则是供玩家设置音符的落点。如果是单纯想做PV，而不是想做节奏关卡的玩家可以直接忽略这两个设置。只想做PV的话玩家只要对每个小节上的ステージ这块内容进行设置便可，选择了ステージ后会进入一个界面，在这个界面中我们可以编辑所选小节中出现的背景，人物以及其动作表情、镜头等等。

自动生成



如果觉得亲自设置每一个小节的具体内容实在太麻烦的话，各位想偷懒的朋友不妨试试编辑模式中的自动生成功能。从主菜单进入编辑模式，接着选择最下方的“おまかせモード”，接着玩家只要依次选好歌曲、音乐风格（自动生成作品时会根据所选的音乐风格选择合适的舞步）以及背景，根据玩家所选的内容一个作品便会自动诞生，选择プレビュー就可以欣赏自动生成的作品，如果满意的话便直接选择保存资料（データ保存）。

不过大家可别指望光用这种偷懒的方式就可以弄出什么优秀的PV，因为自动生成的作品无论是镜头的使用还是舞步的搭配都非常单调，此时我们可以选择“エディットTOPへ”进入编辑界面，对这个自动生成的作品进行细节上的调整。

自动生成选项中的音乐风格

バラード	三节联韵诗、叙事曲
ポップ	流行乐
ポップソウル	白人灵歌
テクノ	电子节奏
民族	民族歌舞
アニメ・ゲーム	动画游戏
ミュージカル	音乐、配乐

关于编辑模式大致就先介绍到这里，接下来就需要玩家耐心地一步步编辑了，希望各位能够成功编辑出满意的作品。

鉴赏模式





在主菜单中选择“ビジュアルライブラリ”进入即可，在这里我们可以随心所欲地欣赏读盘画面、PV中以及初音未来的房间里出现过的美图，还有OP动画等，有很多图在PV中都是一闪而过不方便截取，玩家可以直接在这个模式中寻找自己想要的图，按下R键可进行拍照。

全服装及隐藏人物获取方法

メイコスタイル(咲音装)	《Dreaming Leat ーユメミルコトノハー》HARD难度获得STANDARD或以上的评价、《Dreaming Leat ーユメミルコトノハー》最高评分达到250000以上。
リンスタイル（镜音琳装）	《いのちの歌(レンver.)》NORMAL难度获得GREAT或以上的评价、《いのちの歌(リンver.)》NORMAL难度获得GREAT或以上的评价
スペチャン5（太空频道装）	使用服装スペチャン39的情况下，《みくみくにしてあげる【してやんよ】》NORMAL难度获得GREAT或以上的评价。
スペチャン39（太空频道装）	《みくみくにしてあげる【してやんよ】》NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价、《みくみくにしてあげる【してやんよ】》最高COMBO达到70以上。
ガリア军第7小队（战场的女武神装）	《荒野と森と魔法の歌》NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价、《荒野と森と魔法の歌》完成次数达到五次。
チア(拉拉队装)	《Dear Cocoa Girls》NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价、《Dear Cocoa Girls》最高COMBO达到110以上。
プラグイン（电脑少女装）	《Star Story》NORMAL难度获得GREAT或以上的评价、《Star Story》完成次数达到五次。
ゴシック（哥特装）	《ひねくれ者》NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价、《ひねくれ者》最高COMBO达到100以上。
プリンセス（公主装）	《恋スルVOC@LOID》NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价、《恋スルVOC@LOID》完成次数达到五次。
ミコ（巫女装）	《いのちの歌》HARD难度获得STANDARD或以上的评价、《いのちの歌》最高评分达到150000以上
にゃんこ（猫女装）	《雨のちSweet Drops》NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价、《雨のちSweet Drops》完成次数达到五次。
ねむねむ（睡衣）	《マージナル》NORMAL难度获得GREAT或以上的评价、《マージナル》最高COMBO达到130以上。
ハートハンター（猎心小恶魔）	《ワールドイズマイン》NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价、《ワールドイズマイン》完成次数达到五次。
ボーカル（歌手）	《Packaged》HARD难度获得STANDARD或以上的评价、《Packaged》最高评分达到250000以上。
パンク（朋克装）	《恋は战争》NORMAL难度获得GREAT或以上的评价、《恋は战争》完成次数达到五次。
ダンサー（舞蹈装）	《Far Away》NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价、《Far Away》完成次数达到五次。
スター（明星）	《フキゲンワルツ》NORMAL难度获得GREAT或以上的评价、《フキゲンワルツ》完成次数达到五次。
フェアリー（妖精）	《みくみく菌にご注意》NORMAL难度获得GREAT或以上的评价、《みくみく菌にご注意》最高COMBO达到110以上。
スクール（校服）	《その一秒スローモーション》NORMAL难度获得GREAT或以上的评价、《その一秒スローモーション》最高COMBO达到100以上。
スノウ（冬服）	《ストロボナイツ》NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价、《ストロボナイツ》最高COMBO达到100以上。
アラビアン（阿拉伯装）	《天鹫绒アラベスク》NORMAL难度获得GREAT或以上的评价、《天鹫绒アラベスク》完成次数达到五次。

みやび（雅装）	《櫻ノ雨 Standard Edit》HARD难度获得STANDARD或以上的评价、《櫻ノ雨 Standard Edit》最高评分达到200000以上。
チャイナ（中国风服装）	《ラブリスト更新中？》NORMAL难度获得GREAT或以上的评价、《ラブリスト更新中？》最高COMBO达到110以上。
マジシャン（魔术师装）	《ミラクルペイント》NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价、《ミラクルペイント》最高COMBO达到120以上。
ホワイトドレス（白礼服）	《メルト》HARD难度获得STANDARD或以上的评价、《メルト》最高评分达到300000以上。
パイレーツ（海盗装）	《ハト》NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价、《ハト》最高COMBO达到110以上。
VN02	《Moon》NORMAL难度获得GREAT或以上的评价、《Moon》完成次数达到五次。
ギャラクシー（银河少女装）	《Last Night, Good Night》NORMAL难度获得GREAT或以上的评价、《Last Night, Good Night》最高COMBO达到80以上。
初音ミク スイムウェアS（泳装）	使用初音ミク スイムウェア完成NORMAL难度的《Dear Cocoa Girls》、《The Secret Garden》并获得GREAT或以上的评价。
初音ミク スイムウェア（比基尼泳装）	以初始服装完成32首不带ver字样的歌曲，难度为NORMAL或是HARD，并获得GREAT或以上的评价。
ハツネミク（初音学生装）	《The Secret Garden》NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价、《The Secret Garden》完成次数达到五次。
P-スタイルPB（黑色套装）	以NORMAL难度完成白色标签的所有歌曲，获得GREAT或以上的评价。
P-スタイルCW（银白套装）	以NORMAL难度完成天蓝色标签的所有歌曲，获得GREAT或以上的评价。
P-スタイルIS（纯白套装）	以NORMAL难度完成所有歌曲，获得GREAT或以上的评价。
P-スタイルRP（粉红套装）	以NORMAL难度完成粉红色标签的所有歌曲，获得GREAT或以上的评价。
P-スタイルLP（紫色套装）	以NORMAL难度完成橙色标签的所有歌曲，获得GREAT或以上的评价。
P-スタイルFB（蓝色套装）	以NORMAL难度完成蓝色标签的所有歌曲，获得GREAT或以上的评价。
P-スタイルMG（绿色套装）	以NORMAL难度完成黄色标签的所有歌曲，获得GREAT或以上的评价。
P-スタイルCG（米黄套装）	以HARD难度完成所有歌曲，获得GREAT或以上的评价。
弱音ハク（弱音珀）	《えれくとりっく・えんじぇぅ》NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价、《えれくとりっく・えんじぇぅ》最高COMBO达到120以上。
亚北ネル（亚北奈露）	《初音ミクの消失》NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价、《初音ミクの消失》最高评分达到230000以上。
咲音メイコ（咲音造型一）	《あなたの歌姫メイコ》HARD难度获得GREAT或以上的评价。
メイコ（咲音造型二）	《あなたの歌姫メイコ》NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价、《あなたの歌姫メイコ》完成次数达到五次。
メイコ スイムウェア（咲音泳装）	使用メイコ完成32首不带ver字样的歌曲，难度为NORMAL或是HARD，并获得GREAT或以上的评价。
镜音リン（镜音琳）	《荒野と森と魔法の歌（リンver.）》NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价、《荒野と森と魔法の歌（リンver.）》最高COMBO达到100以上。
镜音リン スイムウェア（镜音琳泳装）	使用镜音リン完成32首不带ver字样的歌曲，难度为NORMAL或是HARD，并获得GREAT或以上的评价。
镜音レン（镜音莲）	《荒野と森と魔法の歌（レンver.）》NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价、《荒野と森と魔法の歌（レンver.）》最高COMBO达到100以上。
镜音レン スイムウェア（镜音莲泳装）	使用镜音レン完成32首不带ver字样的歌曲，难度为NORMAL或是HARD，并获得GREAT或以上的评价。
カイト（凯特）	《金の圣夜霜雪に朽ちて》NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价、《金の圣夜霜雪に朽ちて》完成次数达到五次。
カイト スイムウェア（凯特泳装）	使用凯特完成32首不带ver字样的歌曲，难度为NORMAL或是HARD，并获得GREAT或以上的评价。
巡音ルカ（巡音露卡）	《Levan Polkka》NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价、《Levan Polkka》最高COMBO达到100以上。
巡音ルカ スイムウェア（巡音露卡泳装）	使用巡音露卡完成32首不带ver字样的歌曲，难度为NORMAL或是HARD，并获得GREAT或以上的评价。





初音的房间道具一览



房间风格	获得方法
スペーススタイル	最初拥有
ブリザードスタイル	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
ノーマルスタイル	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
バイキングスタイル	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
和スタイル	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
ウエスタンスタイル	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
クラスルーム	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
スチームスタイル	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得
アミューズメントスタイル	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得
ハロウィンスタイル	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得

装饰道具	获得方法
クマのヌイグルミ	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
クマのヌイグルミ（赤）	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
イヌのヌイグルミ	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
ウサギのヌイグルミ	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
ラッコのヌイグルミ	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
スノーマン	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得
ネコのヌイグルミ	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得
ライトスタンドⅠ	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
ライトスタンドⅡ	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
ライトスタンドⅢ	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
ライトスタンドⅣ	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
ル・クルーゾ	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
サプライズボックス	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
花瓶	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
黒板消しクリーナー	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
写真立て	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
冰风写真立て	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
ダイアリー	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
アイスボックス	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
スイカの置物	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
和冲立	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
スノードームⅠ	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
スノードームⅡ	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
镜饼	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
月见ダンゴ	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
亲王饰り	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
ミニ门松	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得
ミニミニ樱	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得
ハロウィングッズ	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得
パンプキンヘッド	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得
盆栽	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得
クリスマスツリー	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得
真打・ネギ雪	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得
マラカス	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
ハーモニカ	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
小鼓	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
ギロ	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得
オカリナ	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得
雕像（老木と亀）	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得
ブループラネット	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得
想い出の学び舎	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT以上的评价 中等几率获得
卒业アルバム	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得
空に描いた想い	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得
トホホなハット	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得
ナースハット＆听诊器	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得
救急车	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得
ソーダアイス	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，低几率获得
ロードローラー	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，低几率获得
プレート（セガ）	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得
プレート（クリプトン）	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得
プレート（ピアプロ）	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得
マークⅢ	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，低几率获得
マスターシステム	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，低几率获得
メガドライブ	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，低几率获得
ゲームギア	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，低几率获得
ねんどろいど 初音ミク	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，低几率获得
ねんどろいど 镜音リン	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，低几率获得
ねんどろいど 镜音レン	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，低几率获得
鹿の剥制（レプリカ）	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
花一轮	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
不思议な仮面	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
ヴァイキングクロック	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
ハロウィンクロス	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
ウエスタンバッヂ	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
牛骨	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
ウエスタンハット	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得
ウエスタンレプリカ	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得
亚北ネルポスター	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，低几率获得
弱音ハクポスター	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，低几率获得
オリジナルポスター01	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，低几率获得
オリジナルポスター02	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，低几率获得

オリジナルポスター-03	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，低几率获得
オリジナルポスター-04	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，低几率获得
オリジナルポスター-05	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，低几率获得
オリジナルポスター-06	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，低几率获得
オリジナルポスター-07	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，低几率获得
オリジナルポスター-08	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，低几率获得
オリジナルポスター-09	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，低几率获得
オリジナルポスター-10	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，低几率获得
オリジナルポスター-11	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，低几率获得
オリジナルポスター-12	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，低几率获得
オリジナルポスター-13	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，低几率获得
オリジナルポスター-14	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，低几率获得
オリジナルポスター-15	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，低几率获得
トラッシュボックスⅠ	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
トラッシュボックスⅡ	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
スペースマテリアル	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
バランスボール	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
バケット	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
大樽	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得

ダンボール　ネギと共に	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得
スタンドライト	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
ポールハンガー	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得
观叶植物Ⅰ	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
观叶植物Ⅱ	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
观叶植物Ⅲ	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
观叶植物Ⅳ	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
观叶植物Ⅴ	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
サボテン	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得
サボテン（ハロウィン）	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得
金のなる木	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得
オーケストラセット	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
ブラバンセット	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
エレキセット	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
フォークセット	完成节奏模式的歌曲关卡后有很高的几率获得
ジャズセット	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得
ストレインジセット	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得
フューチャー号	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得
フューチャー号（シャトル）	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得
モノリス	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，低几率获得
ブラックボックス	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，低几率获得
スイッチ（谜）	完成节奏模式的歌曲关卡并获得GREAT或以上的评价，中等几率获得



精美的PV、种类丰富的服装以及功能强大的编辑模式，对于初音未来饭而言本作是必玩的一款素质优秀的佳作。美中不足的是个别PV制作得绚丽过头，不停闪动的图片对玩家观察音符以及判断节奏会造成一定的影响，当然这只是极少数歌曲中才有的情况。

游戏万花筒



《口袋妖怪》2009剧场版相关CD即将发售



比起《口袋妖怪》TV动画的轻松有趣，剧场版更凸显出宏大和激烈，而相应的音乐亦有多种不同的风格。2009剧场版作为“神之战系列”的最终章，在新奥传说中有着创世主神地位的493号神兽阿尔修斯闪亮登场，加上古典气息浓重的古希腊神殿原型、超有活力的锯齿耳皮丘乱入、先人和后代共同阻止灾难的发生……这些仅听起来就让人很期待的剧情，其配乐无疑也是很让人期待的。

《口袋妖怪》2009剧场版相关的几套CD都是7月15日发售，其中一套当然是2009剧场版的CD辑了，该CD名为《阿尔修斯 飞向超越的时空 音乐搜集》，收录了2009剧场版中的各个曲目，售价是2940日元，此外还有收录剧场版OP《High touch！2009》和TV版动画ED《萌烧吧！锯齿耳皮丘》的两首歌曲的CD，售价为1365日元。

还有一套是中川翔子演唱的主题歌《心的感觉》的CD，有三种套装，单CD是1223日元，CD+DVD的套装是1575日元，而锯齿耳皮丘特别包装的CD是1300日元。9月30日前还有限定版哦。


马修：《口袋妖怪》真是圈钱大师，连剧场版CD都能搞出这么多名堂出来。


乌冬：日本的限定版真多啊……



把怪物们吃进肚子

阿鲁 提供

随着卡社人气大作《怪物猎人3》发售的临近，各种与之相关的周边产品也是层出不穷，当然各大食品商也是不会放过这个绝好的机会，各种和“《怪物猎人》系列”有关的食品即将在本月发售。

这个东西名叫“怪物猎人3（体验版）烤肉味携带食料型小点心”，从这一长串的名称我们可以看出来这就是游戏中的道具“携带食料”的点心化小吃，装在纸杯里的点心可以在不接触手的情况下直接进食，这就使得可以在玩游戏的途中随玩随吃。嘴里吃着烤肉味的小点心，屏幕里显示着大嚼烤肉的猎人，想必临场感和代入感一定不会差吧。产品将于7月27日发售，售价126日元。



▲看上去分量还不少呢。



▲正确的食用方法请参考图片，6周岁以下儿童请直接用手进食。



▲看到这个时，脑袋里是不是已经有嚼玉米卷时咔嚓咔嚓的回音了呢。

由东ハト出品的这款名为“怪物猎人蜂蜜味奶油玉米卷”也将于7月27日发售，松脆的玉米卷加上游戏中蜂蜜的味道，相信能令猎人和猫猫们爱不释手吧。

这款以《怪物猎人》里的人气猫猫为模型制作的蛋糕分为牛奶味（白猫）和巧克力味（两种），每盒6枚，售价682日元，不过造型如此可爱的蛋糕还真是不舍得下口呢。





▲黑猫，白猫，你更喜欢哪只猫。







乌冬：能抓老鼠的，就是好猫。



LIKY提供

给PSP加键盘，摇身一变小笔记本

喜欢DIY的玩家们从来都不会闲着，喜欢对PSP下手的人也屡见不鲜，加个LED灯、把UMD碟仓改成电池包已不是新鲜事，不过现在大家看到的这个PSP就有些大手笔了。这是一台可折叠的PSP，由两台PSP改造而成，下部PSP的屏幕被一个Xbox ChatPad键盘所代替，拥有QWERTY全尺寸按键，看起来完全像一台小笔记本了。不过做个样子简单，是否真的可以用却是关键问题，目前还不知道该玩家有没有解决外接键盘驱动以及输入软件的问题，毕竟PSP系统到目前还并不支持外接键盘。（索尼官方的PSP专用键盘多年前就已公布，到现在已慢慢变得没有消息。）如果能解决这些问题，那用PSP上网以及聊天可就轻松多了。



▲用耳机保护膜把左右按键包起来，看起来还真有点喇叭的味道。



▲从正面看起来还是非常协调的。



▼顶部的L、R键也加了LED灯，很惹眼。

胧月：要在这么小的键盘上快速准确地输入字符，大部分手指稍粗的玩家可能都无法胜任。

洋葱：女性玩家的优势就体现在这里了。



LIKY提供

玩家



在E3上夺得最佳创意、最佳掌机游戏两项大奖的NDS游戏《创意涂鸦》现在成了不少玩家关注的焦点，通过写单词变出道具来解谜的新玩法给玩家耳目一新的感觉，而根据制作商透露的情报，玩家在游戏中也可以创造自己喜欢的角色，于是国外不少玩家开始YY，是不是可以输入“Rockman”就出现洛克人，输入“Kirby”就出现卡比呢？他们甚至还根据《创意涂鸦》的风格设计出一堆角色形象，全都是热门游戏或者影视作品中的角色。当然，由于涉及到不同公司的角色版权，制作商估计很难做到这一点，如此想法可能只是玩家们一厢情愿的美好愿望而已，不过大家不妨来看看这些有国外玩家设计的可爱角色，看看你能认出几个。



胧月：可鄙地每一行都有多个不认识。有全部能答上来的没？

羽纹：基本都认识。

胧月：不愧是20年老玩家。



胧月提供

调教吧，直到银河的尽头！

7月2日发售的《初音未来 女歌手计划》可谓人气满满，既有过瘾的高难度节奏游戏，也有让玩家充分展示自己导演才能的编辑模式，很是耐玩。痴迷初音的玩家基本上都看过来自国外视频网站的自制视频，这些视频中的歌曲就是玩家用“VOCALOID系列”软件调试出来的。初音虽不是该系列的首个虚拟偶像，却真正打开了其知名度，随后的镜音、巡音都受到了用户的期待和欢迎。如今，最新一款的VOCALOID已经在6月26日上市，就是这次要给大家介绍的《VOCALOID2 Megpoid》。

每作VOCALOID都有一位声优给虚拟偶像提供音源，如初音为藤田咲、镜音为下田麻美、巡音为浅川悠，这款《VOCALOID2 Megpoid》则是启用了去年凭借《超时空要塞F》走红的新人声优兼歌手中岛爱为音源提供者。只要将旋律和歌词输入到软件的Vocal部分，就可以听到以中岛爱的音质演唱出来的歌曲了。

该软件依旧采用应用于初音和镜音的雅马哈“VOCALOID2”歌声合成技术，担当视觉演出部分的虚拟偶像为“小爱”，形象设计出自漫画名家结城正美之手。不过其售价也相当不菲——15750日元，接近一款正版游戏的3倍价格。产品中收录了若干首中岛爱的个人单曲，作为样板曲目。在初回出货限定版中，还会同捆中岛爱的全新照片。此外，将清唱和伴奏混合的软件《OPUS Express for Windows》也会提供免费下载服务。



▲软件的封面上是虚拟偶像GUMI，虽然气质相差很远，但头发、服装都明显地借鉴了兰花·李。



◀音源提供者中岛爱。



▼店头演示动画，貌似其他几位虚拟偶像也会登场。

▼娘娘名物——Megpoid，速到柜台付钱吧。

▲左边的绿毛娘能否像右边一样走红？这也是中岛爱能否走出兰花阴影的一次试练。

乌冬：（报仇的机会终于到了）：真饭月JJ，买吗？

胧月：买。

乌冬：……

游戏美图秀



栏目主持：洋葱

天气越来越热了，应广大男性同胞们的要求放上一些清凉美图，至于这些图能不能起到降温效果，我就不晓得了……





洋葱：一开始没找到什么好看的，然后去求助乌冬同学。乌冬一听我要找清凉图，眼睛一眯白牙一闪："我等你这句话很久了。"

乌冬：……



阿鲁：无防备的菲还真是可爱，看到口水了，呵呵呵，话说前面那两撮头发太讨厌了。

乌冬：对呀对呀。

洋葱：我连吐槽的力气都没有了……。

洋葱：注意此图中有一名伪娘。









乌冬：说到夏天，大海、美女、泳装自然是少不了的。

阿鲁：难道平胸都是如此的无防备？





阿鲁：妹抖服、黑丝袜、哔～的眼神，要再戴个眼镜就完美了，嗯嗯。





轻松D语教室

上回虽然有计划地展露出传教普及FTG的野望（やぼう yabo— 野心），但因为边写边想全局篇幅规制无视，而造成了一个题点（攻击篇）砍成两截分两次登载的窘迫状况实在是非常的耻かしい（はずかしい ha zu ka si— 羞愧）。因字数超标已经被小编训过一顿的笔者趴着给对排版不爽的朋友们陪个不是……

文 AKIHA　编 胧月

格斗游戏专有词汇后篇

攻击的操作

说到3DFTG，以《VR战士》（简称《VF》）为代表的攻击操作，是以拳（パンチ pan qi）、脚（キック ki ku）、防御（ガード ga-do）三个按键构成，根据按键的顺序、时间掌控、特定组合的同时按键或者与方向输入进行的组合按键则派生出各种各样的攻击技。防御键本身虽不算入攻击体系中，但攻击模式中也不乏用到防御键的情况。除了《VF》，还有左右手脚分别分配为4个键的《铁拳》（简称《TK》），以及手持武器，键位分担武器纵横挥动方向的《灵魂能力》（简称《SC》）——这三作的按键分配方式目前已成为3DFTG的主流趋势。

防御的操作

防御是被攻击时将受到的损害抑制在最小限度的重要行动。2DFTG中，防御的基本操作大都是输入角色前行方向的逆方向，比如角色面朝右方，那么输入左方向，在对手进行攻击时就会切换为防御体势。需要注意的是足扫一类的下段攻击光是输入左方向还无法顺利防御，要靠输入“左+下”来进入蹲姿防御，另外基本上来自跳跃中的攻击是不能蹲姿防御的，必须站立防御。在2DFTG类型里下段攻击通常发生快，而站立攻击也大都可以蹲防；虽然跳跃攻击无法蹲防但因为发生慢由蹲姿切换到站立也非常简单，因此根据对手的行动模式注意观察地面中段攻击的动作，以蹲防体势为中心进行防御是最安全的防御方法。但是对于空中机动性高的游戏来说，快速的跳跃切入攻击也能起到不逊于下段攻击的威慑性，所以倒也不能一概而论。

3DFTG的防御方式则是地面上按住防御键，便能无视方向进行防御。站立的时候按住为站立防御，蹲下的时候按住则是蹲下防御。比较特殊的是“《TK》系列”仍然采用的是2DFTG类型的方向输入式防御。与2DFTG最大的差异，则是无法蹲防的地面中段攻击在3DFTG中的数量压倒性地超过2DFTG，与之相比下段攻击无论是威力、风险还是帧数优劣都居于不利地位，使得站立防御成为了重心。但是，空隙小连接紧密的上段攻击可以通过下蹲避过，下段攻击也有不少比较好用的类型存在，因此比起2DFTG来，通过观察对手的行动合理采用站防蹲防的切换操作要频繁不少。

投技（投げ なげ na ge）的操作

投技是指将近处的对手抓住，如同名字般投掷出去或者在极近距离进行打击的攻击行动。这种攻击方式的优点在于只要满足发动条件，就能比打击技更快发生判定而且无视防御进行伤害，不过发动条件要求必须与对手在极近距离，而且对手在受创硬直中是无法被投技抓取的。在对战的过程中，因为打击技的风险小而被频繁使用，那么在频繁的攻击又或是移动中要求与对手保持极近距离本身就是一种高风险的行为，导致在2DFTG中投技大都是作为破坏防御的手段在使用。不过作为例外的经过专门设计的投技系角色，在打击技的威力和性能稍松



平常的反面，指令投大都会造成巨大的伤害而且不同于普通投无法进行拆解，所以投技会成为这类角色的主要进攻手段。在未满足投技发生条件的情况下输入指令的话，投技便会失败，出现其他的打击技或者是进入投技失败动作，大多数情况下等同于露出破绽给对手攻击的机会，特别是在投技失败动作几近普及的新世代2DFTG中，使用投技更加需要注意。

3DFTG的投技基本特点（无视防御，极近距离，发生速度）与2D相同，但由于3DFTG的打击技被防御后大多是陷入不利，严重的情况甚至会被确定反击，对于克制打击技的防御来说，克制防御的投技便成了攻击的重要环节，再加上大多数投技面对打击技都会被直接打掉，至此便形成了打＜防＜投＜打的循环，作为3DFTG的战术选择基础存在。

到此为止，关于FTG最基础的移动、攻击、防御、投已经布教完毕。接下来对应大家喜好游戏的不同，深入研究的方向也会开始出现偏差，不再是笔者能够一概而论的范畴了。不过要想真正踏入这个圈子，FTG玩家们常用的一些术语还是有必要了解的，无论是看高手的技术文还是机厅讨论时用术语装13——所以接下来才是这次日语教室的重点，久违的名词解析！大家期盼已久的日文词汇方面也将隆重登场！（小编：写稿敢弄得正篇比副文短的不知死活的家伙我看古往今来也就你一人而已了。）

硬直（こうちょく ko-tyo ku）

FTG中，除去移动以外几乎所有的行动结束后都会有一段无法做出任何行动的时间存在，这就被被称为“硬直时间”。

择一（たくいつ ta ku i tsu）

在国内一般简称为“择”。想定对手将要采取的某种行动（作为攻击方来说大都是想定对手防御）为前提，在各种对应方法中选择其中一种实施。例如下段技和中段技中选择一个进行攻击的“二择”，粗略地说就有1/2的命中率。若攻击方将选择支提升为三择、四择，那么命中率也将提升到2/3、3/4。不过对于预想外的行动有时却意外地毫无抗性。

起き攻め（おきせめ o ki se me）

在国内一般简称为起攻。被击倒在地的一方起身的时候不得不面对攻击方准备好的攻击模式，攻击方能做出所有能想到的攻击方法，例如直接进行多择攻击，而此时防守方能做出选择却被限制住了很大一部分，等于是被逼迫在失去先机的情况下对应对手的攻击，可以说是比站立状态时更加难以应付的局面。

当身（あてみ a te mi）

“接下对手的攻击后自动进行反击的技巧”的总称。来源于《饿狼传说》吉斯的必杀技“当て身投げ”的简略称呼。

不过需要注意的是，现实中的“当身”其实是打击、打突技（突拳和直踢之类的）的总称，和游戏中的意义大不相同——考虑到这点，最近也有主张称呼为“返技（かえしわざ ka e si wa za）”，不过“当身”在资深玩家之间还是广泛地流传着……

キャンセル（kyan se ru）

英文为Cancel，国内称为“取消”。全2DFTG默认采用的系统，在前一个行动中预先完成下一个行动的指令输入，将立刻取消、中断之前的行动转入下一个行动。不过这种取消也大都有大家潜移默化的规则制约——不碰到对方就有一部分技不能取消；必杀技可以取消普通技但反之不成立；消耗能量槽才可使用等等。另外根据游戏系统的不同，各种特殊的取消也多被冠上专有的名字，例如梦幻取消（《街头霸王》）、罗曼蒂克取消（《罪恶工具》）……

コンボ（kon bo）

英文为Combo（Combination的缩略），国内直接引用原文的Combo，或称为“连技”。攻击对手使其受创后，对手会产生一定时间不能防御的硬直，此时再次攻击命中就形成了Combo。

这次也是密密麻麻的文章真不好意思，实际上之前有得到反馈说这次内容专业性太强一点也不轻松，于是从下回开始我会考虑用不同的风格来做“轻松”日语教室。因此喜欢轻松的朋友可以稍微期待下，喜欢现在风格的朋友可能会对不住了，嘛，世上本就众口难调……

经典主题乐园
CLASSIC GAMES THEME PARK

6月下旬以来的全国性持续高温天气着实令人领略到了“温室效应”的可怕之处。在这烈日炎炎的时节，惟有“坐立不安”四个字才可以形容此刻的感受了。如此难熬的日子里，如果老天非常及时地下上一场小雨降降温的话，那可真是再好不过了……嗯，虽然本市的雨还没下，但这次我们不妨先谈谈“雨”这个话题来消消暑吧。

好游戏永远不过时

文 Kitor

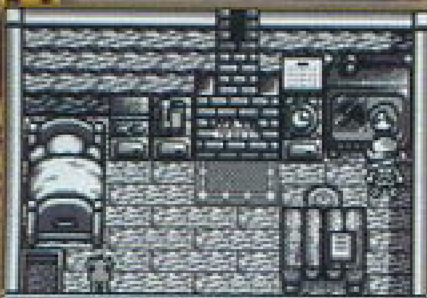


“雨”在《新华字典》中的释义是“从云层中降落的水滴”，这个解释应该没人看不懂。毕竟对于这种大自然的降水现象而言，我们每个人都有过最直观的切身感受，而在我国不少地区，夏天的“雨”简直就是再常见不过的景象之一了。正因为“雨”是如此的司空见惯，因而古今中外的各类文学作品中，也不乏与之相关的诗词谚语，那么在游戏中，雨又是如何出现的呢？一起看看吧。

牧场物语GB

类型：模拟经营
年份：1997年

原机种：GB | 模拟器：DSBoy／Rin | 适用机种：NDS／PSP



▲好在游戏中的《天气预报》节目非常精准，经常关注方可做到“未雨绸缪”。

和世界上绝大多数事物一样，雨也是一把双刃剑。比如说如今太过炎热，因而我们希望它早日降临，为的是让天气凉爽一些；但是如果碰上旷日持久的阴雨天气，可能我们又会开始怀念天空放晴的日子是多么美好了。所以很多人对“雨”是又爱又恨，而对于种庄稼的农人来说就更是如此了，不信玩玩“《牧场物语》系列”便知。

在系列登陆掌机平台的第一款作品《牧场物语GB》中，天气系统便已经是游戏的一大特色，别看画面是简陋的黑白像素，但游戏对各种天气状况的表现却惟妙惟肖。当然就如前面所说，在游戏中，下雨天真算是一把“双刃剑”了，如果碰上绵绵细雨的话，那么种在田地里的作物便可充分享受雨水的灌溉，省却了玩家手动浇水之烦恼；但若是不巧碰上暴风雨的话，不但地里的果蔬会被连根拔起，牲畜也会因为无法及时得到饲料而导致减产……

世界足球 迈向胜利之路

类型：体育运动
年份：2001年

原机种：GBA | 模拟器：gpSP | 适用机种：PSP



▲汗水和雨水的交织。

足球是公认的世界第一运动，具体原因说起来非常之多，不过在我看来，足球比赛之所以如此吸引人的一个重要特点，便是它的进行可谓风雨无阻，无论是毛毛细雨还是倾盆大雨，场上的球员都需要勤勤恳恳地坚持到比赛的最后一分钟，而这种“风雨无阻”的精神，正是足球比赛的魅力之一。所以在足球游戏中，如何呈现雨天比赛也一直是个难点，就连如今的NDS和PSP版的《WE》，这个问题都还没法完美解决，对机能相对落后的掌机来说更是如此。反而在GBA上，这款名叫《世界足球 迈向胜利之路》的游戏很好地展现了足球比赛中的雨景，大家不妨亲自试试看雨中比赛的乐趣吧。

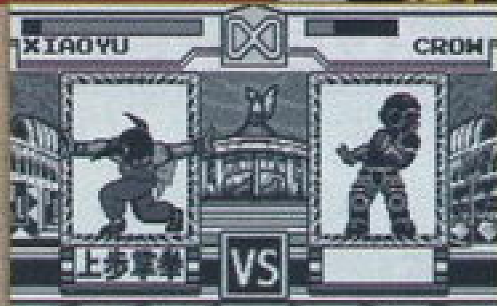
铁拳 卡片挑战

类型：卡牌冒险
年份：1999年

原机种：WS | 模拟器：e[mulator] | 适用机种：PSP

“雨”是中国人取名时常用的一个汉字，而下面要给大家介绍的这款游戏中，也同样有一位名字中带“雨”字的中国女孩，她就是“《铁拳》系列”的人气女性角色——凌晓雨。

在WS这台掌机上，曾经诞生过一款以《铁拳》为题材的卡牌类游戏——《铁拳 卡片挑战》。在这款游戏中，晓雨同样是初始可选角色之一，而这款游戏也同时创下了不少“第一”，像是第一款登陆掌机的《铁拳》游戏、第一款也是惟一一款黑白画面的《铁拳》游戏等。



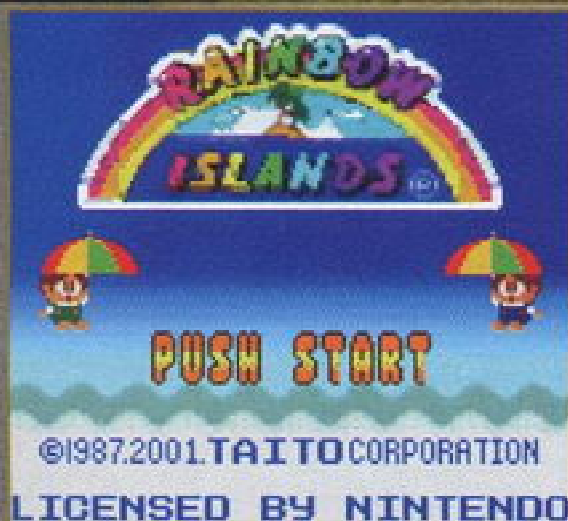
▲虽然是卡牌游戏，但是晓雨的一招一式还都有模有样。

游戏的玩法比较独特，分为冒险和对战两个主要模式，在冒险模式中，玩家通过控制自己的角色和NPC战斗以赢取新的卡片，通过这些卡片不仅可以让角色习得全新招式，还可以得到隐藏角色。而在对战模式中，玩家可以通在冒险模式中赢得的卡片和对手进行对战，虽然无法和正统的3D格斗画面相提并论，但是这种另类的设计倒是很好地弥补了WS机能不足的缺陷。

彩虹岛

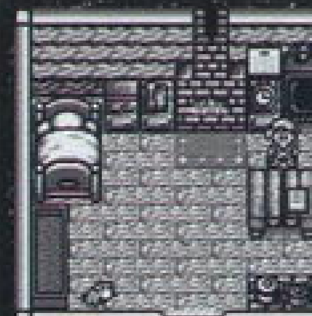
类型：益智动作
年份：2001年

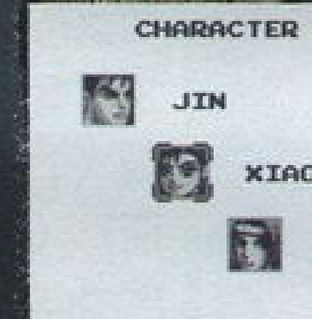
原机种：GBC | 模拟器：DSBoy/Rin | 适用机种：NDS/PSP

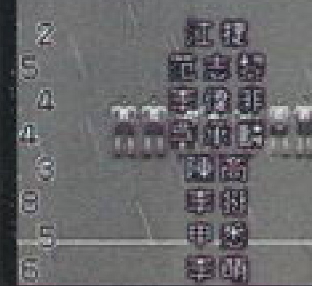


▲彩虹的形状的确和桥梁如出一辙。

“赤橙黄绿青蓝紫，谁持彩练当空舞”——彩虹这种雨后出现的自然景象，除了可以在前人的诗词中细细品味之外，我们还可以在游戏中去寻找，比如说GBC上的《彩虹岛》这款游戏里。《彩虹岛》原本是Taito于1987年在街机上推出的益智动作游戏，玩法上和《敲冰块》类似，同为垂直向上卷轴的前进方式，只不过游戏中大量融入了“彩虹”这一概念，例如玩家想控制角色不断地前进，就要不断制造出“彩虹桥”来向上攀爬。而这款GBC版的《彩虹岛》的整体玩法和原版并没有太大不同，但是凭借其优秀的便携性，同样取得了不错的口碑，这里特别推荐女性玩家试试，清新可爱的画面定会令你爱不释手。






iPhone进行时

栏目主持：伊娃

iPhone 3GS在全球的热销程度和最近的高温天气一样可谓居高不下。很难想象在全球经济危机的阴霾下用户的热情能够如此高涨，很多国家的专卖店及电信公司均不同程度地出现了缺货甚至是“瘫痪”的恐怖境地。相信随着几天前iPhone 3GS的正式越狱告破，这股热劲还将继续燃烧下去。

情报速递

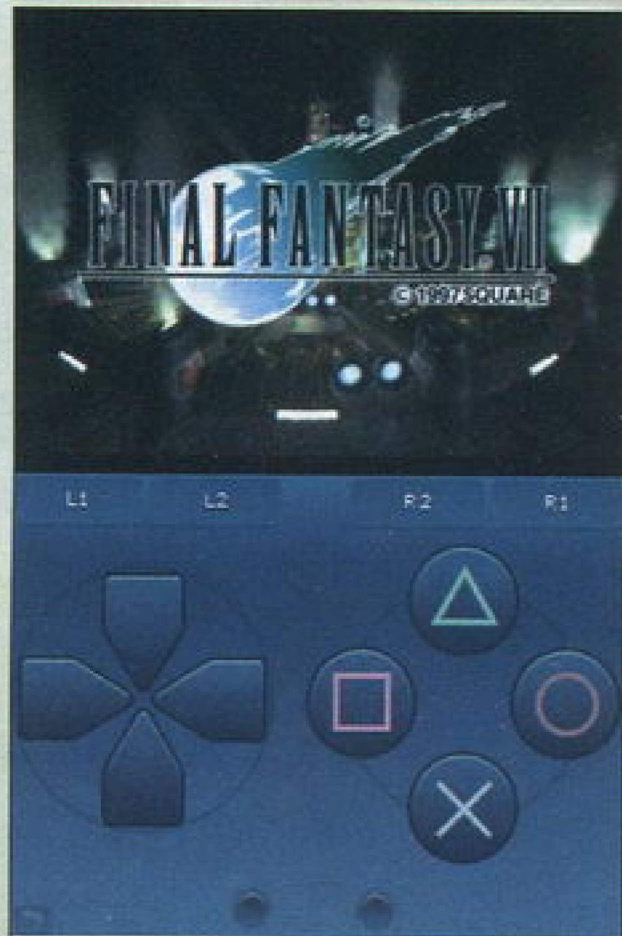
“《Gangstar》系列”登陆iPhone

前不久网上已经流传出了一段极其类似于《GTA》的iPhone游戏预告片，预告片中异常火爆的警匪追逐战令人窒息，游戏剧情是在纽约自由城内展开，而且在预告片最后还打出“今夏来袭”的字样，对此Rockstar并没有给予证实或否认。但就在笔者截稿前，Gameloft已经宣称本作实为其旗下最新开发的iPhone版的《Gangstar》（著名手机版《GTA》类游戏），游戏已定名为《横行匪徒 西海岸大盗》（《Gangstar：West Coast Hustle》）。虽然不是Rockstar作品，让人有些失望，但鉴于以往Gameloft的制作实力，本作绝对值得期待！



▲游戏的系统和正统的《GTA》如出一辙！期待会加上全新原创要素！

iPhone平台PS模拟器PSX4 iPhone正式发布



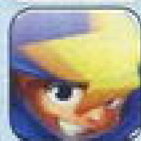
◀12年前的神作《FF VII》如今居然可以轻松在手机上享用！

随着iPhone 3GS越狱的发布，ZodTTD也于Cydia上发布了第一款iPhone平台PS模拟器PSX4 iPhone 1.0.0。和之前ZodTTD演示的小范围发布版本相比，在1.0.0版本中ZodTTD修正了大量的错误，改进了用户界面和兼容性，并加入了存档和记忆卡存档功能，还可以选择横屏或者竖屏来运行。声音模拟方面目前尚不完美，开启声音仍然会影响到游戏进行的品质。模拟器主要是针对iPhone 3GS的新硬件而开发，但ZodTTD表示它可以运行在所有拥有3.0固件的iPhone/iPod Touch设备上，但是游戏流畅度将会大打折扣，所以不太建议3GS以外的用户尝试。玩家在下载模拟器后，还需要准备ps bios文件（scph1001.bin ）和游戏rom（.img,iso或bin格式）方可进行游戏。更令人兴奋的是该软件目前完全免费！

畅游APP Store

游戏 Game　魔幻城堡　Castle of Magic

■Gameloft■ACT■75.0MB■4.99美元



尽管夏日炎炎，Gameloft仍不忘推出重磅大作让我们"清凉一夏"。拿着心爱的iPhone躺在泳池边的折叠椅上尽情地享受着本作奇幻的城堡、华丽的魔法、清新而童趣的画面——这才是暑假嘛！游戏讲述的是两名外出游玩的男孩和女孩途中打开了一个神秘的宝箱，而封印于其中的邪恶巫师将他们带到了魔幻城堡中，并抓走了女孩。男孩发誓定要救回女孩，幸运的是男孩进入魔幻城堡后居然拥有了不可思议的魔法，冒险之旅就此展开。



▲巨大的章鱼BOSS向屏幕喷出一口乌黑的墨汁。

游戏的操作简单易上手。屏幕左下方的虚拟摇杆用来控制行走，屏幕右下方的两个键位分别控制攻击及跳跃。而更多细微操作方法及小技巧等可以在游戏中找到魔法书来学习，非常方便。游戏舞台共分六个区域，每个区域由几个小关卡和一场BOSS战组成，而且每个世界中都有着不同种类的怪物、障碍物。游戏中，主角可以获得各种神奇的变身能力，比如变为强力魔法师、丛林射手、剑鱼，甚至是获得怪物的能力等。同时主角还需要不断收集宝石，每当收集到100颗宝石后便可获得额外生命，当受到伤害时，会立刻损失一定的宝石，当宝石数削减为零后，再度受创便会立即死亡，死亡后不能原地复活，要从上一个续关点重新开始游戏。

游戏虽然是全3D的场景及人物造型，但实际还是以非常传统的2D横板卷轴式推进。游戏的整体风格异常清新可爱，魔法效果绚烂且魄力感十足。惊心动魄的BOSS战也精彩异常。值得一提的是本作音乐也非常优秀，轻松明快节奏感强烈，很好地配合了游戏的内容。惟一的遗憾恐怕就是本作较短的流程，让人意犹未尽。

游戏 Game　毁灭战士 复兴　DOOM Resurrection

■id Software■FPS■79.6MB■9.99美元



众所周知"《DOOM》系列"可谓FPS开山元老级游戏，其精细的画面、爽快刺激的射击手感及恐怖诡异的氛围一直被全球玩家津津乐道，而今年夏天id Software终于将其搬上了iPhone平台。



▲血腥、诡异、恶心的怪物在游戏中比比皆是。

本作的画面绝对强劲，可谓在iPhone相对瓶颈的机能基础上最大程度地忠实再现了《DOOM》的精髓及应有的画面素质。游戏运行起来非常流畅，配合场景音效营造出的气氛确实足够阴森恐怖。游戏场景以室内为主，多是些狭小的空间。主角身上携带着一台通讯仪，通过它能够了解下一步的行动方向以及周围是否有危险等。随着游戏的不断深入，场景会变得越来越恐怖，玩家经常可以看到满地的鲜血以及让人不适的各种场面。为了渲染气氛，游戏场景异常昏暗，玩家可能经常会被躲在黑暗中突袭的怪物吓到，而随着游戏的推进，各种凶猛的怪兽也将陆续登场。

虽然是款FPS游戏，但移动路线却不能由玩家自控，只有行走及战斗时的视角玩家可自由操控，因此游戏的流程其实就是"遇敌→杀敌→遇敌"的反复循环。游戏的操作比较方便且人性化，左上角按钮为换枪，右上角为换弹夹；左下角变为红色时表示可以躲闪到掩体后方（灰色表示无法闪避），右下角是射击；依靠iPhone的空间感应来移动准星进行瞄准，当准星变红就表示已锁定目标；另外被怪物抓住时立刻晃动iPhone便可摆脱。

本作总体来看是成功的，游戏的音画表现无愧于《DOOM》这块招牌，只是过于老套且简单的游戏推进方式让人很难提起精神。对于目前只存在单机模式的本作，官方表示将会以升级的形式在今后加入多人在线模式以及全新关卡，因此游戏还是值得我们期待的。



各位同学，“手机游戏吧”已经好久没跟大家见面了，最近看到用智能手机的人越来越多，LIKY的5800也用得非常顺手，所以忍不住跳出来要跟大家分享一些有趣的软件和游戏。随着智能手机越来越普及，“玩机”也成为很多人热衷的事情，智能手机不光能玩到各种有趣的游戏，还能安装许多实用的软件，给自己的生活提供便利，所以近期如果大家有打算购买手机的话，还是首选智能机吧。下面来看看本辑有什么内容。

酷机推介

文 小豆子

极度超值 诺基亚5800

屏幕参数	3.2寸TFT，640×320像素，1677万色
整机尺寸	111×51.7×15.5mm
操作系统	Symbian OS v9.4 S60V5
处理器	ARM-11 369 MHz
无线连接	蓝牙、Wi-Fi
其他功能	GPS
零售价格	1800元



越来越多的年轻人开始抛弃MP3，转而用手机欣赏音乐。各大手机厂商纷纷看好这块市场，像诺基亚的XM系列、还有摩托罗拉的ROKR系列都是以音乐为卖点的手机，5800则是诺基亚近期在音乐手机领域的力作。5800的外形平平，有点iPhone的味道，但显得更加平实。5800的屏幕为3.2寸，分辨率则达到了640×320像素，效果十分细腻。既然主打的是音乐，5800的播放功夫自然了得。5800使用3.5毫米耳机插孔，可以方便地更换耳机，机器配备了双扬声器，声音够大，层次分明。

触控一直是诺基亚的软肋，诺基亚在5800中试探性地加入了触控功能，5800也成为首部具有触控功能的S60手机。5800采用的是S60 V5版系统，相比较于V3版，细节上做了诸多改进。用户可以直接用手指触控激发各种功能，虚拟键盘的按键也很大，能够方便地输入文字，不用担心习惯问题。软件方面，5800可以运行大部分S60系统的软件，包括飞信、QQ、UCWEB等都没问题。5800采用了一颗320万像素的摄像头，经过卡尔蔡司认证，并能拍摄VGA格式的视频。5800还有GPS功能，可以进行卫星定位和导航。自发售以来，5800的价格数次跳水，目前售价是1800元左右（水货），性价比是相当的高。如果你是位学生，手头铁不多，又酷爱塞班机，那5800是你不二的选择。

介绍完机器，下面给大家推荐一款5800的软件和一款游戏。

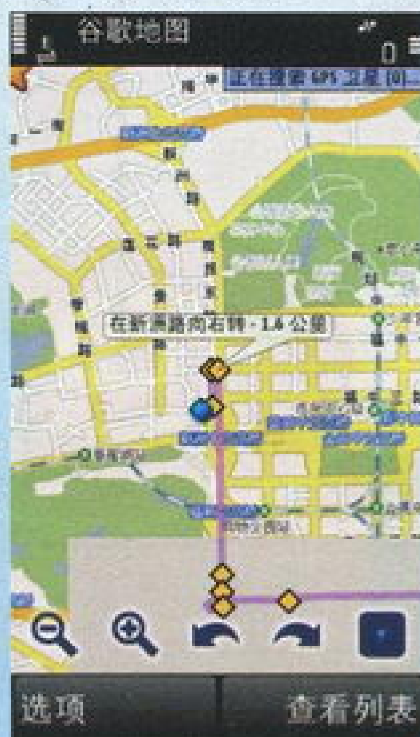
本栏目所介绍软件和游戏都收录在本辑光盘中。

软件 谷歌地图

类型 导航应用软件 文件格式 SISX 文件大小 1.04MB

谷歌地图对很多人来说应该不会陌生，最早它在电脑上出现时大家只是用来看看卫星视图，多是看个新鲜，而现在它的功能越来越丰富。5800版的谷歌地图功能同样也很强大，地点查询、公交查询、线路查询……如果你出门在外，有了它的帮助想去哪里都很方便。

谷歌地图首先能通过GPS定位你身在何处，5800的GPS模块和A-GPS功能能在数秒内进行准确定位，画面上会有一个蓝色小点标明你现在何处，如果你想去某个地方，你可以通过搜索功能在地图上找到该地点，然后软件会给出前往该地点的路线，包括"驾车"、"公交"、"步行"三种方式，每种方式都会给出详细的路线列表，比如到哪里转弯，到哪里走什么路，非常细致。尤其是"公交"路线，会详细列出到哪个站乘几路车，需要怎么转车，完全就是随身的"公交查询"，相当方便。不过需要注意的是，使用谷歌地图要耗费GPRS流量，而且流量消耗还比较高，因为地图是通过上网即时读取的，所以使用该软件最好能够GPRS包月。另外，没有GPS模块的手机也可以安装该软件，通过上网的A-GPS功能同样可以定位，不过精度就会差一点。



▶ 地图上有详细的路线列表，想前往哪里一目了然。

游戏 悦舞街

游戏类型 MUG 文件格式 SISX 文件大小 10.6MB

《悦舞街》是专为5800量身定制的音乐节奏型游戏，游戏时玩家要将手机横过来，然后跟随音乐节奏来点击屏幕，获取高分，全3D的背景画面中会有角色用花哨的舞姿来冲击你的视觉，玩起来紧张刺激。游戏包含"拇指模式"和"触笔模式"两种模式，"拇指模式"下玩家用双手拇指来点击屏幕左右的按键图标便可，而"触笔模式"的玩法就类似于《应援团》，不光要点击，还有滑动操作。值得一提的是，该游戏还支持自定义歌曲，将自己手机中的MP3导入游戏中后，一边听着自己喜欢的歌曲，一边来玩游戏，投入度和新鲜感都会大增。（不过该功能还并不很完善，自定义歌曲的节奏常常会让你感觉很别扭。）总体来说，这款《悦舞街》应该算是目前5800上最优秀的游戏之一，属于必装游戏。



介绍完5800专用的游戏和软件，下面还是给大家推荐两款普通手机都能玩的JAVA游戏。适用机型包括诺基亚S40、S60系列手机、摩托罗拉E6、V8、三星E848、U608等。

游戏 聊斋2 妖魔道

游戏类型 RPG 文件格式 JAR 文件大小 687KB

以人、鬼、狐为主角的国产手机RPG。游戏剧情丰富，任务多多，并有不少有趣的支线任务等待玩家去发掘。游戏中掺杂了数个迷你游戏，比如钓鱼、问答等等。本作的流程大致在40小时左右，男主人公杨于畏会与女鬼联合还是与狐妖媚娘结成连理呢？相信大家要玩过才知道。



游戏 反恐特警3

游戏类型 ACT 文件格式 JAR 文件大小 781KB

颇受好评的《反恐特警》第三代火热出炉啦。玩家能够选择10种不同的任务类型，还可以通过赌博赚钱，去黑市购买武器装备。游戏独有爆头系统，十分刺激。游戏的战斗舞台多多，除了地下车库还有天台、荒野等，敌人的各种动作更是让人忍俊不禁。





征稿启事

本栏目现向广大"玩机"爱好者广泛征稿，如果你对智能手机有相当的研究，有许多好软件、好游戏或者技巧心得想与大家分享，欢迎给本栏目投稿，LIKY恭候交流，稿件一经录用，稿费从优。投稿信箱：pgking@263.net，请注明"手机游戏吧"。



栏目主持 乌冬

NO.01

掌机市场扫描

最近值得买的游戏不少，像是PSP上的《我的暑假4》和《初音未来 女歌手计划》都有着极高的素质，但是后者现在已经缺货，特别是带特典的版本已经一盘难求，如果想购买的朋友遇到价格合理的就不要犹豫了。另外NDS上的重头大作《DQ IX》也不出意料地偷跑了，对日本国民RPG有爱的玩家不妨收藏一个吧。好，下面还是继续让我们来了解一下最近的掌机市场行情。



广州

七月可以说一年里最热的月份，也是电玩卖场一年里最红火的月份。因为广大学生玩家开始放暑假，为了应对未来一个多月内的购机大潮，各热卖主机的价格相比六月有较大的波动。

PSP-3000的破解基本保留在起步阶段，但对于打算暑假期间购机的学生朋友来说已是个喜讯。受暑假旺季的影响，PSP-3000除黑色保持在1190元外，其他颜色均有大幅度的涨价。其中基础色里最受欢迎的白色已涨到1340元并不定时缺货，银色则报1285元。彩色系里最受欢迎的炫光红涨到了1505元的高位，跃动蓝报1430元。连平时不太受消费者瞩目的耀目黄、青翠绿也涨到了1340元。另外来自上游商家的消息，更高版本的PSP-3000已经开始出货，这就意味着现在可破解的PSP-3000会卖一部少一部，所以估计未来一段时期的价格还会继续上升，建议想购买PSP-3000的朋友趁早出手了。相比PSP-3000的全面涨价，PSP-2000受商家清货策略影响反其道而行，各色系跌至920元。笔者还是那句老话，预算不多，对屏幕没太高要求的，强烈推荐购买2000型。

前段时间涨起来的组装记忆棒价格，在供货品充足的情况下价格亦有了一定的下滑，主流的8G红边高速棒价格回落至120元，4G报70元。比红边低一个档次的MARK2卡8G报90元，4G报57元。由于PSP-3000破解对记忆棒速度有一定依赖，因此不建议购买MARK2卡。大容量16G红边高速棒报270元，预算充足和对容量有要求的朋友可以选择。

加上烧录卡、保护膜、收纳包等一套下来不足830元报价的韩版NDSL近期成为了卖场的热销品，吸引了很多刚接触游戏的女性消费者和打算给子女买NDS的家长，据笔者观察套装里确实为韩版全新机，烧录卡为EZFLASH V PLUS，这样的品质配置加如此的价格确实超值，推荐给近期打算购买NDSL的朋友。面对小P的强力上涨，NDSi也不甘示弱，日版黑、白两基础色报1220元。粉红、绿色报1280元，蓝色报1250元。美版因为货源充足的关系，有史以来首次便宜于日版，报1190元。如对颜色无特殊要求的朋友可选择，笔者觉得英语菜单和低廉的价格确实非常超值，只是颜色上的选择少了一点。





就在PSP-3000破解后短短不到一个月的时间里，市场上5.03以下版本可加载HEN程序的主机很快便被市场迅速消化。索尼也继续开始新一轮的亡羊补牢行动，通过升级主机系统版本暂时补上了之前的漏洞，而在新系统破解之前，市场上的原生5.03版本主机则开始“名正言顺”地涨价了。首先是PSP-3000蓝色脱颖而出，之前这个人气一般的颜色在完稿时单机零售价已经涨到了1480元，很多商家甚至在销售时建议顾客不要选择该颜色，以免买卖双方在讨价还价中陷入价格的僵局。比蓝色贵的自然是红色这个传统一哥，1550元的价格已经可以和家用主机相比了，其他几个兄弟中黄色、绿色和白色1400元，银色1300元，黑色1270元。相信如果过段时间内没有确切的破解消息公布，进入暑期之后价格只会增不会降。

这次要特别提醒大家的是PSP-3000翻新机已经流入市场，购机时一定要仔细观察机身上每一个细节。由于之前PSP-3000经历了长期的破解荒，所以一些购买了主机的消费者在失去耐心后又将主机卖回给商家，这样的主机人为翻新的程度较低，大都保留了回收时的成色，建议购机时让商家出示一台以上同颜色主机进行对比。

和PSP-3000硬件破解程度影响主机价格的局面比起来，NDSi的价格变动则往往伴随着某大牌游戏软件的推出。《DQ IX》的上市使得日版主机价格开始走高，常见的白色NDSi价格由之前的1250元直接窜升到1320元，从热销的态势来看近期没有降价的可能。



在度过了几个月的低潮期之后，电玩市场在暑期到来的同时也迎来一个新的销售旺季。由于PSP-3000不能破解的版本已经在香港开始销售，导致了能破解的5.03版本PSP-3000主机价格一路飙升，目前PSP-3000黑色已经涨到了1250元，白色银色均为1350元，彩色机器最贵的仍然是炫光红，卖1450元，耀目黄和青翠绿为1350元，在它们之间的是跃动蓝的1400元。

对于销售旺季主机价格的不断上升，不仅仅是商家头痛，也让要购买PSP-3000的玩家望而却步，因此不少买家都把目光投向了那部分使用V3主板的PSP-2000，不过毕竟这部分主机的库存有限，现在不少颜色都已经断货，所以价格比起前断时间也有一定上涨，仅存的几种颜色均在1150左右。两种型号的区别本身就是不是特别大，如果不是特别看重PSP-3000的麦克风，那建议还是购买价格较为实惠的PSP-2000。对于PSP-3000不能关机的问题，解决方案也是五花八门的，比较简单的就是单独购入一张32M记忆棒，装上最新的5.03 ChickHEN/5.03 GEN/CFW3.5刷机程序，这样就算在不小心关机或者游戏死机的情况下，也可以自行刷机了。

进入暑假，不少商家都针对学生玩家推出了NDS的优惠套餐，如NDSi日版标配+DSTTi烧录卡+4G金士顿TF卡+卡登仕原装保护膜+北通水晶壳+220V小火牛+TF读卡器这样的一套只需1450元，对于想窝在家中打机的学生朋友来说是非常不错的选择。

各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（3000型）	PSP（2000型）	iDSL	NDSL	NDSi	MSD（16G）	MSD（8G）
广东广州	沈朗	1285	950	985	770	1250	270（HG）	120（HG）
广东深圳	久圣电玩	1300	—	1070	850	1250	280（M2）	150（HG）
北京	绿洲电玩	1280	1080	930	850	1300	340（M2）	160（M2）
陕西西安	快乐多电玩	1250	—	980	860	1200	330（HG）	170（HG）
安徽合肥	顶点电玩	1200	1150	750	550	1250	260	110
哈尔滨	鑫星电玩	1100	850	900	550	1180	240	120
福建厦门	快乐多电玩	1330	—	—	900	1260	300（HG）	170（HG）
浙江杭州	江城博晶电玩	1200	1450	—	1000	1250	300	150
山西太原	逸豪电玩	1300	—	—	900	1250	320	180

硬件短消息

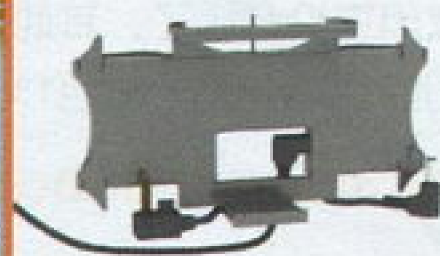
栏目主持 乌冬

PSP go发布后，大家对其机能的议论就没有停止过。一度有传言PSP go的机能要超越PSP-3000。终于，有玩家在索尼递交给美国联邦通讯管理局的申报文档中发现了蛛丝马迹，上面赫然写着PSP go的最高频率为480Mhz。很快，索尼官方就出来澄清，此事纯属误会。不过这索尼反应的速度未免太快了点，不由让人生疑，或者PSP go真采用高频率CPU呢。下面一齐看看掌机市场上的新周边吧。

文 就爱360

PSP无线视频发射器

品名：PSP Pro Wireless 2.4G AV Transmittor
种类：配件
出品：Inland Computer Accessories
对应机种：PSP-2000/PSP-3000
官方价格：59.99美元



世界正迈入无线时代，但用PSP输出电视却仍需要连接好几根线，看视频还好，玩游戏则会非常不方便。PSP无线视频发射器的出现则很好地解决了这个问题。发射器与PSP的视频输出接口相连接，可以将PSP的视频信号发送出去，经由电视机端的接收装置接收，从而在电视上显示画面。产品采用了2.4GHz技术，可以最大程度地避免信号干扰，保持画面的稳定性。通过发射器看视频、玩游戏都没问题，距离也够长，半径10米内都可以。

PSP go电源

品名：PSPGO AC Adaptor
种类：套装
出品：SCE
对应机种：PSP go
官方价格：14.99美元





PSP go外形大变，自然配件也得大换，这款电源就是专为PSP go准备的。PSP go的电源比起其他型号的PSP电源要小不少，而且呈长条型。这样的形状更加易于携带。电源采用可拆卸式设计，两头的电源线都能够拔下来。产品预计和PSP go同步上市，售价14.99美元。

NDSi透明保护盒

品名：Crystal Case Plus
种类：保护盒
出品：DreamGear
对应机种：NDSi
官方价格：19.99美元





许多收纳包都有周边收纳层，除了装主机外还能装进一些周边，但是使用时需要将NDSi从收纳包中拿进拿出很是麻烦，而保护壳虽然省去了拿进拿出的麻烦，但是周边又放不下啦，真是鱼与熊掌不能兼得。究竟有没有一个两全的办法呢？答案当然是肯定的，这款NDSi透明保护盒同时具备收纳包和保护壳的特点，采用嵌入式的安装方法，贴身保护NDSi，并且保护盒底部还有一个小抽屉，可以将NDS游戏卡片放到里面。

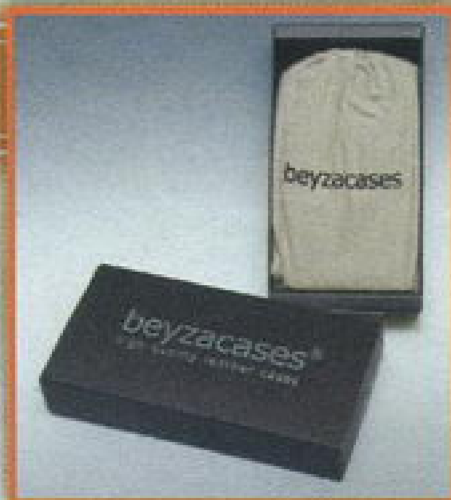
NDS血糖测试卡




品名：Didget
种类：配件
出品：Bayer
对应机种：NDS/NDSL
官方价格：未知

E3展上，任天堂发布了适用于Wii的脉搏传感器，试图将游戏机引入医疗领域，英国Bayer公司开发的NDS血糖测试卡则将这一想法的延续。血糖测试卡是一款Slot-2槽的卡带，这意味着无法运行GBA游戏的NDSi是没法使用的。卡带上带有黑白液晶显示屏，可以显示血糖指数等信息。产品面向的用户群是低龄糖尿病患者，有基础和高级两种模式，只要插入试纸即可显示血糖值，并可以记录480次测试结果以及14天的平均血糖值。为了鼓励儿童使用，设备内置了迷你游戏，测试结果会转换为游戏中的积分，可以用于购买游戏中的物品并开启新的关卡。

NDSi皮夹






品名：レザーケース for ニンテンドーDSi
种类：保护包
出品：Beyza
对应机种：NDSi
官方价格：6720日元

如果你是位白领NDS玩家，那这款皮夹产品就很适合你。皮夹由Beyza制作，外观简约，皮质手感不错，很上档次哦。包包内有夹层，可以放入游戏卡片、SD卡等小物件。底部有预留的开口，可以在不拿出NDSi的情况下关闭电源。包包有13种颜色，除了常见的黑色、白色，还有橙色、紫色、粉红色等多种颜色可选。

NDS变形金刚套装





品名：Transformers Case
种类：套装
出品：PDP
对应机种：NDSL/NDSi
官方价格：20美元

电影《变形金刚2》正在全国热映，NDS上也推出了相应的游戏。借着这股热潮，PDP赶紧推出了变形金刚套装。套装中的保护壳虽然是塑料，但很有金属感觉，中央印有两大派别的标志。不过，保护盒的体积很大，NDS穿上后增肥不小。触控笔的外形则更有特色了，粗粗壮壮的，相信手感应该会不错才对。

玩转PSP VOL.54



PSP软件学院

文 C.H.1. 编 乌冬

PSP go中终于内置了蓝牙模块，但索尼怎么就没想到再添加个3G模块进去呢。眼下，各大运营商正在推行内置3G模块的上网本。虽然Wi-Fi优势很多，但覆盖范围始终有瓶颈，特别对于国内用户来说，还是3G网络来得实在。再想想，高手们对PSP的破解多集中在系统软件上，什么时候也能对硬件进行破解，加个3G模块啥的呢？下面看看进入暑期以来PSP软件业有什么事情发生吧。

破解

5.50GEN发布

最近对PSP-3000的破解势如破竹，一度成为各大论坛的话题，同时也让不少PSP-1000、PSP-2000用户有种被孤立的感觉。其实破解者们并没有忘记PSP老用户，由PSPGEN小组制作的、针对于PSP-1000、PSP-2000主机的自制固件5.50GEN-A于6月中旬正式发布。7月初，PSPGEN接着推出了后续版本5.50GEN-B。新固件在VSH菜单中加入了自动重启、关闭主机的功能；修复模式中支持全部选项，包括丢失KEY后的自动修复；改进了对部分游戏的兼容性。

虽然索尼的官方固件节节升级，但M33固件却没有跟进，一直维持在5.0版。于是很多新出的、需要5.0以上系统才能运行的游戏都无法在5.0 M33固件上运行。即使是前段时间被破解的PSP-3000，也只不过维持在5.03版。5.50GEN固件的出现，最大的好处就是用户能正常游玩最近出的游戏了。注意，5.50GEN只能安装于非V3主板的PSP-1000或PSP-2000上，PSP-3000用户还要等等哦。

5.50系统被破

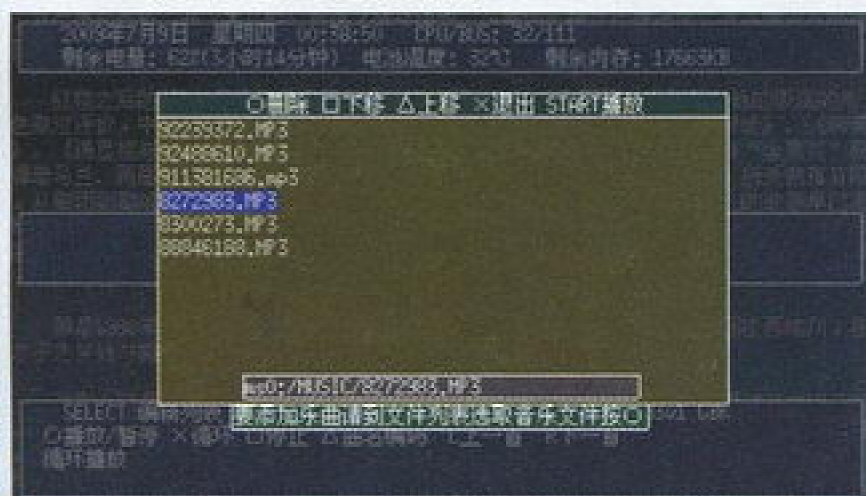
如果你不小心把PSP的系统升级到了官方5.50版，不要伤心，后悔药来了，5.50系统已经被破解。德国一个名为Miche2245的小组发现，在《怪物猎人 携带版2》日版以及《极品飞车 地下狂飙》美版两款游戏中均存在存档漏洞。玩家在游戏中读取经过特殊处理的存档即可开启漏洞，利用该漏洞能够在5.50官方系统上安装5.03 GEN自制系统，从而运行ISO和自制软件。这个漏洞与之前发现的《无极变速》美版漏洞相似。Miche2245小组已经放出了《怪物猎人 携带版2》日版的破解存档供大家使用。

接着，又有玩家发现《荣誉勋章 英雄》中也存在存档漏洞。索尼一直不停地在更新系统固件，但迄今为止都是旧漏洞补上了，新漏洞又来。只是希望索尼能保持这种状态才好（笑）。

自制软件

xReader新版放出

PSP上的电子书软件xReader于7月5日发布V1.2 beta6版。新版设置管理中可以保存、装载多个播放列表；添加了AT3、AA3、M4A音乐格式缓冲大小设置。新版还修正了若干运行错误，解决了缓解后台预读带来的内存碎片问题、内存溢出错误、无法在目录中打开中文文件名图像的问题、图像旋转设置无效的问题；修正了改变图像亮度时的竞争关系、音乐系统竞争关系、播放OGG文件时使用缓冲IO、字型系统的BUG、保存/读取文件位置菜单显示文件名乱码的问题；修复了按键锁被打开后摇杆未被锁定的问题、文字编码设置为UTF-8时打开非UTF-8文本死机的错误。

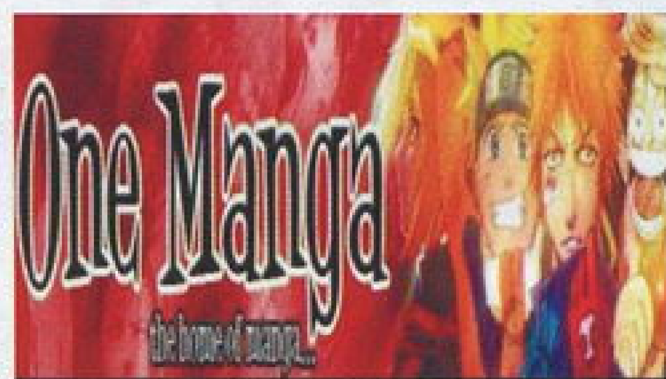


PPA新版发布

PSP上的视频软件PPA于6月28日发布新版。新版修正了视频输出的部分代码，PSP-3000机型能够正常输出视频了；加入了新的视频播放快进、快退方式，模仿PSP自带的播放器设计，按方向键的右、左开始自动快进、快退视频，按×键恢复正常播放。

OneManga PSP Client新版发布

PSP上的在线漫画阅读软件OneManga PSP Client于6月28日发布V0.2版。新版采用了新的界面；加入了启动菜单；支持GZIP格式的压缩文档；修复了内存溢出的错误；可以在放大和正常模式间快速切换。通过OneManga PSP Client能够浏览OneManga网站（http://www.onemanga.com）上的漫画，不过都是英文的哦。



同人游戏

《PFC》放出

石头、剪刀、布的游戏相信大家都很熟悉，现在你也可以在PSP上玩到它了。PSP上的石头、剪刀、布游戏《PFC》于6月29日放出，玩家只要根据画面提示按键就可以了，按△键则可以退出游戏。

《Lights Out》放出

PSP上的益智游戏《Lights Out》于6月29日放出。矩阵内的灯都是相互关联的，每点亮一盏灯，它周围的四盏灯都会熄灭，同样每熄灭一盏灯，周围四盏灯都会被点亮。要在最短的步骤内将矩阵内所有的灯点亮可不是件容易的事情。游戏中，用方向键移动光标，按×键点灯，按△复位。

《Pokemanz》新版公开

PSP上的仿《口袋妖怪》游戏《Pokemanz》于6月26日发布新版。游戏中已经有了城镇和野外两张地图，玩家可以四处闲逛，但尚无法触动任何剧情。游戏的画面效果比较像GBA版，由于PSP分辨率，视野变得更加大了。在PSP上能玩到《口袋妖怪》，除了激动还是激动，期待作者新版问世。



玩转NDS VOL.54

文 小超 编 乌冬

NDS软件学院

天气越发热起来，让人感到真正的夏天来了。几次出外办事，顶着炎炎烈日，不一会就汗流浃背，还有点晕呼呼的感觉。当然，老呆在空调房内不出去对身体健康也不好的，趁着早晨和傍晚凉快的时候，还是多运动运动的好。下面看看最近NDS软件业有什么新东东出炉吧。

软件新闻

《SSBRumble》新版推出

NDS上的同人游戏《SSBRumble》于7月4日发布V0.5版。新版修复了标题画面的错误并加快了标题画面的速度；加入了更多角色；增加了角色跳跃时的音效；修改了游戏图标；当所有的角色都被选用一遍后会听到特别的音乐。游戏玩法类似于《任天堂大乱斗》，初始界面时点击触控屏任意位置进入主菜单，目前可以选择的角色有马里奥、耀西等四位。



Bunjalloo新版发布

NDS上的网页浏览器Bunjalloo于近日发布V0.7.3、V0.7.4两个版本。新版加入了新的标志；增加了新的网页滚动方法，点住触控屏然后向上或上下滑动，网页内容会滚动一整屏，适合大页面的浏览；修复了图片链接的错误；解决了解压缩文件时引起的内存溢出错误；修复了无法读取部分PNG图像的错误；显示虚拟键盘时，按钮被禁用；开发平台DevkitPro更新到r26版，库文件Libpng更新到V1.2.37版。



NDS驱蚊器公开

夏天来了，蚊子多了起来，对付讨厌的蚊子有多种办法，如杀虫剂、蚊香等，现在又多了一个新办法，那就是NDS。当你的NDS装上95BT开发的DS驱蚊器，NDS就拥有了驱蚊功能。软件的使用相当简单，只要运行即可。另外，记得要把NDS的声音打开哦。软件运用的是声音驱蚊原理，运行后NDS会发出20kHz频率以上的声波，而蚊子是非常讨厌这种声音的，所以会避而远之。95BT是国人组织的NDS软件开发组，有多款有趣的软件出炉哦，有兴趣的玩家可以去官方网站看看，网址是：http://www.95bt.com。



《Hokuto No Doom DS》新版公开

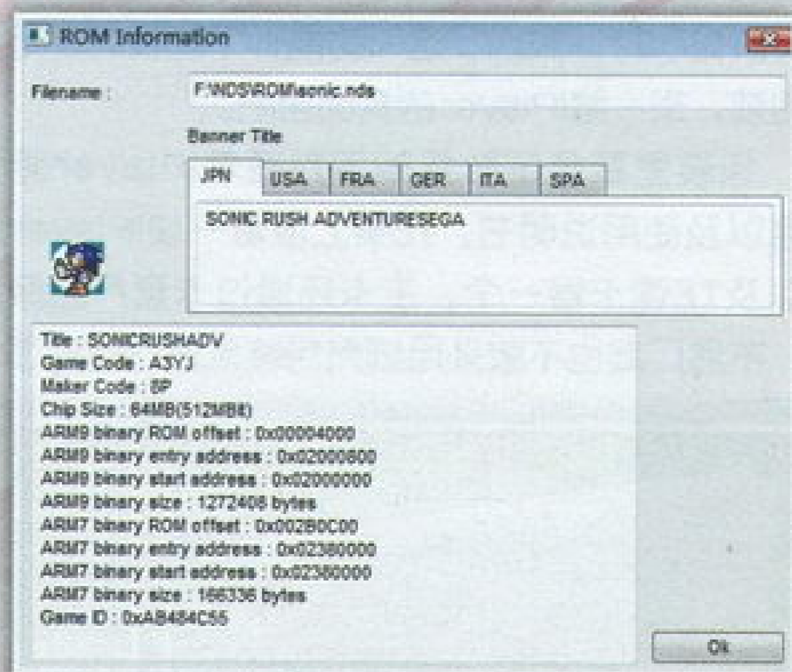
NDS上的同人游戏《Hokuto No Doom DS》于近日放出新版。游戏以《Doom DS》为蓝本制作，但人物和剧情已经换成了《北斗神拳》相关内容。游戏采用了新武器和招数；共有9个关卡；最多支持4人游戏；可以获得其他伙伴的援助。游戏为第一人称视角，3D效果还不错。游戏的音效也不错，不时可以听到动画片中人物的尖叫。进入游戏后，按START键调出主菜单，按SELECT键确定选项（这个和通常游戏的设置不太一样哦）。游戏中，按十字键的上、下控制角色前后移动，按L、R键左、右移动，按十字键的左、右向左、右转身，按Y键切换攻击方式，按A键攻击。



iDeaS新版推出

电脑上的NDS模拟器iDeaS于6月29日发布V1.0.3.2版。新版增加了ROM信息显示对话框，打开ROM后，点击File菜单下的ROM Information可以调出对话框，从中我们可以查看ROM的标题、容量等信息。不过程序有点小Bug，弹出ROM信息显示对话框后，点击右上角的×无法关闭对话框，只有点击右下角的OK按钮才可以。

新版还在OpenGL显示插件中加入了命令直接定位功能，提升了模拟速度；解决了Mode5图层、OBJ贴图渲染错误；修正了金手指代码的错误，可以正常使用usrcheat.dat文件了；解决了读取压缩ROM时产生的临时文件的问题；修复了开始位置循环以及重新采样方面的错误。虽然iDeaS对NDS ARM7 CPU的模拟度达到了100%，ARM9 CPU的模拟度达到了99%，但不少游戏运行起来仍有问题。



彻底爱上了创维酷开电视的酷影功能。由于购买的是L03系列，所以能播放720P的RM以及1080P的MTV格式的视频，直接从网上下载拷贝到移动硬盘中即可。网上资源多多，省去了买碟钱。只是播放时的音响效果不太好，毕竟1GB容量的RMVB与4GB容量的BD5光盘还是有区别的。最不能容忍的是没有播放记忆功能，每次断了后从头开始，太不人性化了。

NDS终极影音专家——iPlayer全面评测

文 寰仔
编 米格

一直以来，媒体播放功能都是NDS的软肋，媒体文件转换繁琐，还需要安装播放软件，一下子就把不少寻求简单操作的玩家拦在了门外。对普通玩家来讲，最想拥有的就是如同MP4播放器一般，随时随地拷贝了网络下载的视频文件后就能直接播放的功能，可不论红极一时的电影卡还是MoonShell，都没能达到这样的要求。iPlayer正是看准了这样的客户需求，采用革命性技术，让NDS也能成为掌中全能播放器！下面我们就来配合屏幕更大的NDSi，来体验一番它的强大功能吧。

· 支持多种视频格式直接播放，包括AVI、RM/RMVB、MPEG、3GP、FLV、MOV、WMV、ASF等，并且也支持AVI中的DivX和XviD直播，要求解析度小于640×480，码流小于2000kbps，播放支持自由拖放以及画面缩放；
· 支持多种音频格式直接播放，包括MP3、WMA、APE、FLAC、WAV、AAC、OGG、RA、M4A等，其中APE和FLAC为无损音频压缩格式；
· 支持自制软件，支持自动DLDI补丁，能够运行多种模拟器及实用软件；
· 系统自带文件浏览器功能。
特别注意：iPlayer为多媒体播放卡，不支持运行NDS商业游戏ROM。

外观篇

本次笔者有幸拿到由龙漫电玩提供的iPlayer样卡一块，拆开厚厚的快递包装，里面是一款风格简单明了的纸盒，它的用色模仿NDS系列传统包装设计，粉红、灰色与白色的搭配很有主题感，而包装中央LOGO右侧突现“直RMVB”字样，则是对iPlayer功能最好的写照。不少人一定认为自己看走神了，就凭NDS的两个加起来主频不过100MHz的ARM CPU，直播RMVB恐怕不大现实吧。可是iPlayer就是将这种不可能化为了可能，正如包装左上角所写的，它通过在小小的NDS卡内整合高速硬件解码芯片，实现了这一功能！下面我们还是打开包装，来一睹iPlayer的真面目吧。

包装里黑色塑料托架下方藏着iPlayer驱动光盘以及使用说明书，托架上放着一块iPlayer主卡以及TF读卡器一个，主卡还通过卡套严密保护着，不然厂商也不敢采用纸壳包装来进行运输了。

iPlayer主卡大小与普通NDS正版卡带无二，加上顶部的TF卡槽，看起来更像一块NDS烧录卡。由于内部构造复杂，iPlayer不得不采用开天窗的设计，而且一次开了三扇窗，仔细观察卡带正面，你就会发现贴纸的左上角、右上角以及下方分别有三块突起，分别是主控芯片、解码芯片和内存芯片，用来辅助NDS主机完成最高640×480像素的媒体播放解码功能。由于NDS主频低、内存小以及其他硬件方面的限制，解码实际上几乎都是由iPlayer主卡完成的，可以毫不夸张地说，iPlayer就相当一台小型电脑，具备CPU、内存、主控芯片等部件，用以完成大部分解码工作，厂商甚至曾经考虑在卡带上再加一个3.5mm AV输出接口，让它能够直接与电视相连，彻底把NDS变成一台MP4播放器，这也让我们见识到了厂商的不凡实力。







使用篇

介绍这么多，大家一定忍不住想见识一下iPlayer能力究竟如何了吧。下面就让我们通过实际使用，来看看iPlayer的播放效果。使用它的第一步自然是安装内核。iPlayer的内核安装方法与一般烧录卡相同，在自带的驱动光盘上找到最新内核文件，将其解压，获得名为“_system”的文件夹，直接将整个目录复制到TF卡根目录下即可。另外，你还需要在TF卡根目录下创建MUSIC和VIDEO两个文件夹，用来摆放音频文件和视频文件，拷贝完内核后就可以将电脑上存放的各种视频、音频直接丢到TF卡上了。由于iPlayer内核采用了目录识别的播放列表方式，如果视频和音频没有复制到对应文件夹将无法在内核播放器下进行播放。至于自制软件，玩家则可以根据软件需要自行复制在TF存储卡任意目录下，推荐放置在TF卡根目录的HOMEBREW目录中。iPlayer最大支持32GB容量的microSDHC大容量TF存储卡，因此也为影音播放功能提供了充足的容量扩充空间。最后需要提醒大家，与大多数烧录卡一样，iPlayer也设有区域版本，不同区域版本的主卡只能使用对应版本的内核，否则将会提示内核错误，无法进入内核主界面正常使用。iPlayer在推出后，内核更新也非常频繁，更新内核将为iPlayer带来更流畅的播放效果以及更大媒体文件的支持，英文卡需要到http://www.dsiplayer.com下载最新内核，中文卡需要在http://cn.dsiplayer.com下载内核。

完成所有拷贝工作后，直接将TF卡插入iPlayer



▲TF卡目录结构，其中VIDEO目录用来复制视频。

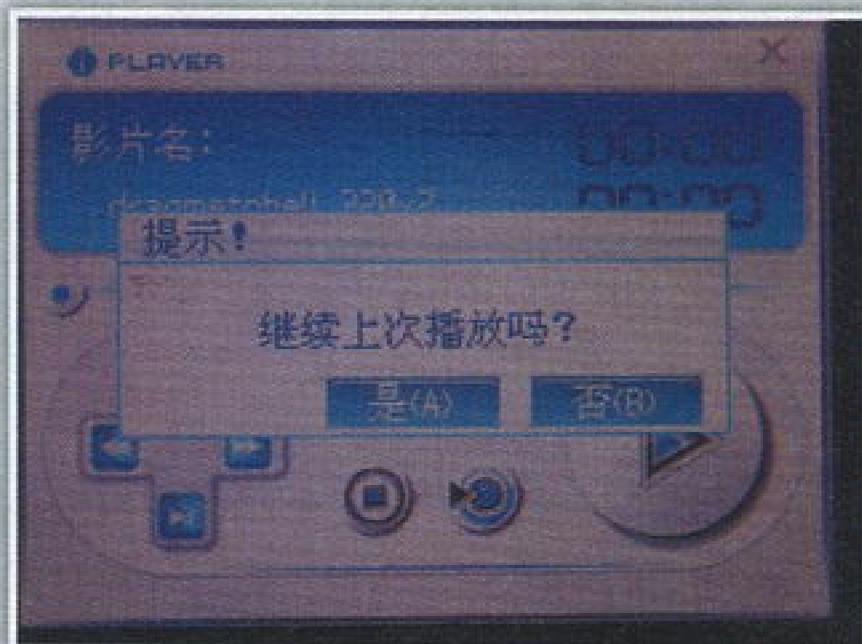
卡槽中，再将整个iPlayer主卡插入NDS、NDSL或NDSi主机上，不论哪种主机iPlayer都同样支持。文中我们则以NDSi主机为例进行介绍。打开NDSi主机，就会在下方的频道中看到iPlayer图标了，选择进入后，就会出现iPlayer初始界面，上屏显示iPlayer的LOGO，下屏则是五大功能模块按钮。

视频篇

进入视频模块后，上屏将会显示VIDEO目录下根据字母排序的所有支持视频文件的列表，此列表也就是播放时的播放顺序列表。下屏则是一个支持触控操作的播放器界面，在播放列表界面下，我们通过上下方向键选择文件后，按A键或屏幕上的播放按钮，稍等几秒钟的时间，就会进入视频播放状态。播放时上屏将会显示视频主画面，下屏继续显示触控播放界面，而当玩家一段时间不进行任何按键或触控操作后，下屏还会自动关闭节省电力。播放状态下各按键对应功能如下：

按键	功能
十字键↑/↓	播放上/下一个文件
十字键←/→	后退/前进10秒
A键	播放/暂停
B键	返回列表界面
X键	音量+
Y键	音量-
SELECT键	开关下屏显示
SELECT+音量+/-键	调节屏幕显示亮度（适用于NDSi主机）

在播放状态下，下屏会显示当前播放的文件名称、播放时间以及视频总时间，在讯息显示框下面是播放进度条，不论何种格式的文件，点击进度条都能迅速地跳转到选择位置继续播放，流畅程度实在让人难以想像手中握着的还是那台使用MoonShell都不敢点击视频进度条跳转播放的NDS主机，而且还是在直接播放电脑媒体文件格式的基础之上！下屏还有一套播放操作的虚拟按钮，大家一看图标就能明白其中大部分按钮的功能，而其中吃豆人图标按钮点击后会退出播放界面进入视频设置界面，这里玩家可以设定视频显示模式方式，其中原始大小就是根据视频原始尺寸、比例显示，如本身尺寸超过NDSi主机，则等比例缩小到NDS宽/高匹配尺寸；普通模式则是直接将视频等比例缩放到NDS宽/高匹配尺寸，由于大部分视频解析度都高于NDS屏幕的256×192像素，因此使用原始大小时也会出现与普通模式类似的等比例全屏效果；最后的全屏模式则是抛弃原始画面比例，将屏幕画面拉伸至全屏进行播放。播放时玩家可以根据需要自行调节缩放模式，以达到最好的视觉效果。当用户中途终止视频播放时，iPlayer内核还会在TF卡上写入一个主文件名相同的.mark格式文件，用来



▲iPlayer支持视频标签，可以直接从上次中断的地方开始观赏视频。

记录玩家上次播放的时间，当下次打开该视频时，系统会提示玩家是否继续上次播放，选择是就会从上次终止的地方继续进行观赏。

当然，大家最关心的还是iPlayer播放流畅度究竟如何，笔者对多种格式的文件进行了测试，发现码流控制在500kbps、解析度在640×480像素之内的视频文件，iPlayer基本都能顺利播放。而当码流或解析度过大时，可能会发生卡帧、丢帧的现象。尤其值得一提的是，由于采用了RealNetwork公司授权的硬件解码芯片，iPlayer播放RMVB效果还是相当不错的，但由于受到NDS系列主机屏幕26万发色数的制约，在播放电视剧、电影的时候，会感觉色彩有部分失真，而播放动画之类的视频效果就非常出色了。不过由于目前网络上传播的大多都是解析度高于640×480、码流高于600kbps的视频，直接播放起来还是比较费力的。但笔者倒是觉得，iPlayer最大的方便之处在于对FLV视频的支持，我们可以通过“硕鼠”等工具软件批量下载土豆或优酷上的电视剧、动画片和电影，直接在iPlayer上流畅地播放。而原本在电脑上略显粗糙的FLV视频到了NDS屏幕上效果倒也正好。

音频

介绍完视频播放，我们也来简单点评一下iPlayer音频播放功能。点击主界面音乐按钮就会进入音频播放界面，音频播放整体操作与视频播放相仿，只是播放时上屏不会进入特殊的播放界面，而是依旧显示列表，点击吃豆人按钮会进入循环方式设定以及L/R键切换曲目功能设定界面，关闭L/R键切换适合将NDS主机放在包中当随身听使用。经测试，iPlayer音频播放能力还是相当出色的，播放FLAC和APE两种无损压缩音频也非常流畅，而且支持拖动进度条快速跳转，跳转时还有淡入淡出的播放效果。值得一提的是，它还完美支持WMA音频，不会像MoonShell那样播放WMA经常出现跳音、暴音等问题，而且播放时主机操作反映相应速度也不算太慢，可见iPlayer播放音频也是通过专用芯片完成，并非简单移植、采用了MoonShell程序代码编写。



其他功能

选择软件会进入自制软件模式，该模式实际上是一个文件浏览界面，不过对MUSIC、VIDEO目录以及非NDS支持自制软件格式的文件进行了屏蔽，而只能找到NDS格式的自制软件文件执行。经笔者测试，Colors、MoonShell 2.0以及UAPaint、NeoDS街机模拟器都能顺利运行，而NDS商业游戏ROM则无法启动。

主界面“文件”按钮则是完整的文件浏览器，这里会列出除iPlayer系统目录外TF卡上的所有类型的文件，而iPlayer所能支持的媒体文件以及自制程序都会以特定图标显示，选择后直接按A键就可以通过媒体播放器模块打开媒体文件或对NDS自制软件进行直接启动，不过TXT文本、BMP图片文件等常见格式，iPlayer目前还暂不提供模块支持，自然点击后也无法打开浏览。可惜的是，目前文件浏览器还未开放文件操作功能，我们无法在这里将看过的视频或其他类型文件进行删除。

设置页面则包含了iPlayer的一些主要功能设置，其中自制软件补丁一项允许玩家开启DLDI补丁，以便让自制软件获得更好的兼容性，一定不要关闭这项有用的功能，至于其他项目，大家一看也就明白它们的功能了。



▲自制软件浏览界面。

结语

iPlayer以直播电脑多媒体文件为卖点，开拓了全新的方向，让NDS摇身也能变成一台功能不错的MP4。而且经笔者测试，iPlayer虽然使用时卡带会有发热现象，但其优化过的电路结构还是让它拥有4小时左右的播放时间。如今iPlayer基础功能模块都已经完成，希望随着内核的不断完善，iPlayer能够有更出色的播放表现，让更多玩家能够在NDS主机上享受到更清晰、真实的影音播放效果。

烧录卡新闻站

VOL.46

文 月下雪影（威奥数码娱乐） 编 乌冬

EZFLASH V/EZFLASH V PLUS/EZFALSH V i

厂商：EZFLASH
网址：www.ezflash.cn

EZ5PLUS/EZ5I新版测试固件发布

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：2.0 RC3

EZFlash小组在6月29日发布了最新版本的EZ5系统测试内核，此次的内核版本号为RC3，是前一阶段RC版的更新升级，这次更新主要是修复了部分卡带无法兼容新内核的问题，并针对这部分卡带放出了新版的内核固件ezfirmwareV9来辅助修正：

·修正部分EZ5i使用个别microSD卡进不了系统内核的问题；

·修正了编号为3872/3873/3874的游戏载入问题；

·支持了ids游戏及ids游戏图标的显示；

·支持了韩文游戏的图标显示；

·支持了文件夹的中日文显示；

·优化内核载入速度；

·增加删除、复制、移动等文件操作；

·支持了自制软件的载入。



烧录卡小技巧

NDSi烧录卡能不能直接玩GBA游戏？

相信很多烧录卡用户都对NDSi烧录卡能不能玩GBA游戏抱有疑问，因为在NDS的早期，也就是NDS和NDSL阶段，NDS主机是可以兼容GBA游戏的，而到了现在NDSi时期，因为取消了Slot-2卡槽的缘故，NDSi暂时无法支持GBA游戏的运行。那么可以不可以通过模拟技术来实现在NDSi上运行GBA游戏呢？这个答案在现阶段来说还是不行的，因为接口数据载入的关系，GBA游戏想通过Slot-1接口的烧录卡来模拟支持在技术上讲几乎是不可能的，而早期的Slot-2接口烧录卡因为接口数据相同且烧录卡硬件配置高的关系，基本都支持GBA游戏的运行，所以现阶段对于NDSi用户来说，想要玩到GBA游戏也就只能等待任天堂所许诺的DSi Ware提供经典GBA游戏下载了，而早期的NDS和NDSL用户则可以通过EZ 3in1这样的外设来支持GBA游戏的运行。



老树开新枝
——SCDSOi烧录卡评测

曾经NDS烧录卡最火爆的时候，就是M3、R4和SC三足鼎立的时代。在进入i时代后，除了R4系列以及其仿冒后续品牌在第一时间制作了针对NDSi的烧录卡外，另外两家大厂产品的滞后，让玩家少了选择的余地，尤其是具备即时存档、即时攻略等强大功能的SCDSO的缺席，令握着最新NDS系列主机的玩家却一直无法享受到最强大的游戏功能。现在，连R4i都已经加入了即时存档功能，SCDSOi才迟迟上市，以全新的姿态迈入市场。



SCDSOi采用全新包装设计，不再沿袭当年SCDSO的彩色立式硬壳设计，更换为灰色纸壳的新样式，色彩上也与NDS主机的主题色靠拢，风格更加清新明快。打开包装后，里面除了一块SCDSOi主卡、一个TF读卡器外，还多了一个造型奇特的升级读卡器。相信许多读者都已经猜到了它的功能，通过它，我们可以为烧录卡刷写新的启动识别代码，以防NDSi固件升级后采用新的卡带启动识别代码，屏蔽烧录卡现有引导代码。刷写引导代码时，只需要将官方提供的引导代码刷写文件以特定方式命名并复制到TF卡上，之后插回



SCDSOi，再将SCDSOi插入升级读卡器，把升级读卡器插在电脑USB端口，稍等片刻就会自动完成升级过程。不过由于目前任天堂官方还没有升级NDSi主机固件引导代码，因此SC官方也没有提供可用的引导代码升级包，这个功能我们暂时也就没法进行测试了。

刚刚我们说到引导内核的升级，除了引导内核外，SCDSOi还有传统的内核文件。使用前大家还需要上SC官方网站http://www.supercard.cn下载最新内核包，并将其解压到TF卡根目录下。英文卡要到英文网站下载内核，中文卡则直接在中文网站下载内核。目前内核最新版本为V3.0 SP8，并且还附有补丁库，安装完内核后还需要将补丁库下的ndspatch.dat文件复制到TF卡scshell目录下替换同名文件。之后再将NDS游戏ROM、自制软件等内容也复制到TF卡任意目录下即可。SCDSOi内核继承了SCDSO系列的特色，依旧具备四大招牌功能——即时存档、即时金手指、即时攻略以及多存档系统，而且支持补丁模式和硬件存档模式，硬件上的强大配置让其能轻松应对各种游戏ROM。

接下来打开NDSi主机，我们也来看看SCDSOi的操作界面。在NDSi系统下，一眼就能看到SC烧录卡的图标了。直接选择进入，就会看到V3.0系统全新的主题样式，风格与SCDSOi的包装相同。许多人都曾经觉得SCDSOi操作系统过于复杂，其实掌握了窍门用起来也是非常简单的，首先用L+A键切换上下屏，L+Y切换显示模式，按十字键选择游戏后，按下L+X键设置ROM启动方式，一般默认开启“打补丁模式”就能获得良好的游戏兼容性，“允许金手指”、“允许攻略”和“即时存档”三项分别用来开启即时金手指、即时攻略和即时存档三大功能，设定好后点击SAVE按钮保存。再按X出现ROM信息，这里的MULLTISAVER按钮就是用来设置多存档系统功能的了。设置完毕后按A键运行。经笔者测试，SCDSOi依旧保留了系列出色的ROM兼容性，像大多数山寨烧录卡无法运行的《马里奥赛车DS》汉化版等多款游戏，SCDSOi都能完美运行并使用金手指、即时存档的强大功能。

除了NDSi主机外，SCDSOi还能向下兼容NDS和NDSL主机。功能上继承系列特色的SCDSOi将取代它的前辈们成为SC主打产品，成为NDS系列主机玩家又一个新选择。

附：游戏热键操作（必须开启对应功能才有效）

L+R+SELECT+十字键上	进入即时存读档菜单，之后选择SAVE或LOAD，按A键确认，按B键退出
L+R+START+十字键上	进入即时金手指菜单，之后选择金手指项目后按A键即可开关该项，L/R键翻页，B键退出金手指菜单
L+R+START+十字键左/右	激活/关闭设置为On的金手指项
L+R+START+十字键下	打开即时攻略，支持中文、英文、日文、韩文显示。
L+R+A+B+X+Y键	复位到烧录卡菜单



深圳 次世代游戏全方位体验会 UCG小编见面活动

时间：8月1日(星期六)
地点：华强电子世界4楼H区
时间：10：00～17：00
手机报名：13631537918
QQ报名：979651126
有关聚会最新的安排：
www.levelup.cn 各大论坛置顶贴

小编第二次亲临深圳聚会现场

去年11月初，在深圳我们成功举办了一场有UCG的三位小编参加的深圳天下聚会。通过本次聚会，我们强烈感受到了大家的热情，同时也接受了广大读者的大量意见和建议。现在恰逢暑期，想必大多数学生读者有了更多空闲时间，所以我们联合游戏周边厂商莱仕达，将在8月1日(星期六)举办了第二次深圳UCG小编见面交流会。

本次天下聚会得到了游戏周边厂商莱仕达的大力协助，再加上我们多次举办聚会的经验，相信这次将带给玩家最满意的聚会。以下就是本次聚会的几大精彩板块内容。

1. 五花八门的次世代试玩

最热门的次世代游戏，如：《未知海域2》联机测试版。Wii motion Plus的进化体验，PS3官方高清电子杂志、E3各大发布会高清演示……另外，如果时间允许，我们还将把Wii重磅作品《怪物猎人3 tri》带到聚会现场。

2. 多重助兴节目

聚会现场我们的主持人将身着动漫服装，为整场聚会穿针引线。除了各种问答以及抽奖活动外，深圳聚会的音乐游戏4人组还将为各位演绎一段PS3《吉他英雄4》的奔放摇滚。或许很多玩家只听说过《吉他英雄4》套装非常华丽，包括吉他、贝斯、架子鼓和话筒，而这次可是有展示、有表演哦。

奖品之一：莱仕达无影手PC手柄

3. 意想不到的有奖挑战

为了让更多玩家参与获奖，我们将设置一个短平快的游戏挑战项目，这个挑战是你绝对难以想像的。至于是什么游戏挑战，这里肯定不能告诉你啦，到时候我们现场见高下吧，只要挑战成功就能获奖。

4. 莱仕达产品华丽体验



莱仕达的高档游戏周边体验将成为本次聚会的又一亮点。媲美G25的赛车方向盘、完美手感的豪华飞行摇杆、各类高档PC手柄。这些产品你都会在本次聚会中体验到。我们将这个几个产品体验分区域进行。除了体验，下午我们还安排了针对性比赛，保证让你有体验，有参与，有奖评。

5. 比赛项目

在本次聚会中，我们在下午安排了PC版《PES 2009》以及PSP版《高达对高达》联机比赛。作为整场聚会活动内容的一部分，我们将有专人负责报名和组织，保证做到公平、公正。优胜选手同样可以获得由莱仕达提供的奖品。

8月1日，我们与你相会 深圳华强电子世界，不见不散。

主持 马修

插画 西瓜树

掌门人



夏天来了，学生们又开始了让人羡慕的暑假，而我辈上班族除了寒暑不误地上班，心里也是满是怨念啊：暑假这东西真是说没就没啊。大家还是好好珍惜一下吧，说来咱们掌机玩家的一大好处就是可以不必坐在屋子里玩，比如带上掌机去湖边钓鱼，在树荫下感受着夏天的热风，嗅着草地和湖水混合出的清香，打着心爱的游戏等鱼儿上钩……人生苦短是事实，不过开动脑筋，还是可以让有限的假期更加丰富多彩。

小P抗摔测试（无意版）

我睡前在床上玩小P，竟不小心睡着。第二天醒来，发现机器躺在地板上，大惊！上前查看，没任何损坏，当即大赞：“索尼的东西就是不错，结实！” 一好友把小P放在柜子中，一日，不小心掉落（距地1.8米左右），当场报废，无力回天。（现场极其混乱，受害者全身碎裂，筋脉尽断，脏器破裂，有类黑色液体从面部流出，左侧有长条状记忆中枢弹出……）当即大骂：“索尼的东西就是差劲，太脆！”

忠实的读者 ZERO



马修：又见到摔机一族的了，你的PSP没事是因为床矮，你好友的PSP摔坏是因为柜子太高。话说回来，PSP摔地上时，即使没坏也够热闹的，尤其是1000型，该开的都摔开了，该弹的都弹出去了……

不爽之事

在109辑的《掌机王SP》中，我的名字上了“交流空间”栏目，本人很高兴，也有不少朋友与我联系，这让我认识了很多志同道合的猎人。但是也发生了一件令我极为不爽的事情。有一天下午本人正在上厕所，突然听到手机响了，没办法只能跑到屋里接了电话（当然又回厕所了），接听后对方问我：“你是叫陈博吗？”我回答是，对方又问：“你是不是上了《掌机王SP》的交流空间？”我回答是，紧接着他又问：“你是玩《怪物猎人》吗？你长得就跟怪物似的……”（后面都是骂我的话，太难听了我不便写出）。我本是以一颗真诚的心想交一些朋友，可却遇上了这么一个人……

北京 陈博

羽纹：对于这样的事我只能说打电话那人缺德，一点素养都没有。

马修：鉴于上面这事和之前有人冒充我的身分打电话给读者说中奖了的事，经小编们的考虑以后在交流空间里不再公开电话号码，这是对付那些“别有用心”的人士的最好方法，希望大家予以谅解。

嘟嘟姐RP不错，不知能否帮我摸奖或买彩票？得成二一添作五吧！没想到洋葱姐和胧月姐也喜欢小笼灌汤包啊！握手！等我有空到深圳玩，我要和两位大姐比赛吃小笼汤包，看谁吃得多。

云南 乔乔

嘟嘟：RP是随机爆发的，要是帮你买时一个都没中怎么办啊……

胧月：谁吃得多谁埋单，是吧？

马修：大姐……这称呼怎么这么怪呢。

各位小编，我提个意见，关于《掌机王SP》的价格问题，老是9.8元，多的2角随地乱扔，多浪费！10元吧，2角送你们，页数192也增加到200页，凑个整数，8页给新栏目。我从110开始买，小编们太偏心，不让新人登空间、登掌门人、登……也询问下，登掌门人送稿费吗？提建议送稿费吗？送稿费还赠书吗？稿费一般多少？

小哲

LIKY：积少成多嘛，两角两角地慢慢叠加积累吧，随地乱扔钱可不是好习惯啊。

马修：掌门人以及建议都属于读编交流活动，没有稿费……

日刊

太爱你们了！如果《掌机王SP》能办成日刊该多棒啊！游戏可以不玩，《掌机王SP》不可不看！等我有钱了，就把你们编辑部买下来，叫你们出日刊给我看，哈哈哈……（累死你们！）

辽宁 陈阳

伊娃：汗……误解为“日版书刊”了，直到看到最后的“累死你们”才反应过来，原来是要我们每天出一本啊！这位同学对《掌机王SP》的喜爱我们看在眼里、感动在心里，但是，做日刊的念头让我们大家惶恐啊！

马修：我也觉得奇怪呢。

我恨啊，为什么《露娜》的重制是在PSP上？当初在GBA上它带给我不少感动与回忆，现在的重制版却因我没有PSP而与其失之交臂，恨啊！我决定了，为了《露娜》我会尽最大努力在高三毕业后入手一部主机。如果那时没有汉化版的话我就去修学日语；用UMD的话我将会购买有生以来的第一款正版游戏，总之我心与《露娜》同在！

广东 周捷贤

胧月：《露娜》的真饭啊！

羽纹：有目标、有动力，真诚希望周读者能在第一时间玩上这款作品。

机子被抢了！

小弟今年刚上初中，亲戚给了一些零花钱，我瞒着家人用这些钱买了想要很久的GBA。那段时间开心得不得了，每天机不离手，可前段时间放学时竟然在一个巷子里遇到了我们学校有名的不良学生，也不知道是谁告诉他我有游戏机，他二话不说抢过我书包把机子和包里的几十块钱……现在好难过，也不敢告诉长辈，如果老爸知道我花这么多钱买个游戏机一定会揍死我的。

武汉 杨文

洋葱：建议还是告诉家人让他们联系校方，就算被家人教训一顿也比失去爱机要好。

伊娃：我也是同样的意见，而且这种人如果不揭露他们的丑行让校方去管一管的话，会越来越猖狂。

马修：如果哪位读者朋友的学校的治安环境比较差，诸如玩掌机这类事情还是低调为上。

突然对我们的数学老师很感兴趣，原因是他会在课上讲一些与本科无关的东西，比如历史啦、美国啦、日本啦、欧洲啦……有一次讲着讲着就讲到游戏上去了，说游戏玩多了会得游戏综合症。再接着讲就讲到游戏的发展史去了，老师知道的可真多，从GB到NDS，从PS到PS3……

浙江 谭德祥

阿鲁：你确定那是你的数学老师而不是你在游戏厅里遇到的大哥哥？

马修：看似跑题，但这却是吸引学生非常好的方式——我高中时的一位老师就特擅长这个。

雷伊：估计这老师是个爱玩游戏的70、80后，时间过得可真快啊，以前玩游戏的小孩如今都担负起教育下一代的重任了……

LIKY：可不是，时间如水啊。

中考结束后……

三天的中考终于结束了，对于我来说，终于是可以大胆地玩PSP了，这一个暑假除了玩PSP外，就是借朋友的Xbox 360了，同时又要参加同学生日……唉，这个暑假我的活动可真是多啊！不过最重要的还是和小编们聊聊天，这样我才会觉得有趣。

leon

伊娃：leon同学的暑假活动真丰富。

马修：读者朋友们，快乐的日子其实可短暂了，眼一睁一闭，一个假期就过去了，不过也不要过度哦，否则新学期开始可会不适应的。

以前总是说要寄回函表，讲了好久都一直没去寄，要不就是嫌麻烦，要不就是懒得去寄（总的来说就是懒），这是第一次给小编们寄回函表啊……以后我会每辑都寄的，会给《掌机王SP》提出更好的建议！其实，我是冲着大抽奖的烧录卡来的。（脸红……）

南宁 蒙正露

胧月：绕了半天，最后终于点题了……

羽纹：我敢打赌，有这种心态的肯定不止你一人。



第一次买《掌机王SP》时是在去年六月份，当时快高考，我还是悄悄地买了一本在高考前几天的晚上刻苦攻读，如今已顺利考上大学，做啥事都能光明磊落了。嘿嘿，又一年的高考结束了了，祝各位寒窗十年的学子能考上理想的大学。

厦门　甘宗文

羽纹：想当年自己第一次买《掌机王》也是在高考前夕，买来当天就在课堂上看完了……而高考前几天复习也是在家偷偷玩DC，当时是完全看不进书了，只希望考试能早一天结束，各位学子可不能像我这样消极啊。



吃小P

在这个月黑风高的晚自习，我把PSP偷偷拿出来看着电影。老师无声无息地走到我面前，我也习惯性地把PSP快速放进包里。我以为老师发现了，哪知老师说："下次不许在教室吃东西！"我……

重庆　程思量

盲先知：上课有风险，打机需谨慎。建议程读者还是下课之后再玩吧，小P被老师没收了就不好喽。

乌冬：话说老师是怎么把你收起小P的动作看成吃东西的？程读者的伪装工作真是太到位了。

马修：想起了初三晚自习时光明正大地吃干脆面的事了，呵呵。

最近把《狼与香辛料》第一季看完了，感觉很萌……还有就是最近看上了一家女仆咖啡厅"萌果酱"不知道未成年人能不能去，如果可以的话，嘿嘿……

上海　夏一皓

阿鲁：咖啡厅可是正规的休闲场所，不会有年龄限制的，不过就本人去女仆咖啡厅的经验，里面卖的东西和价格完全不成正比。当然啦，我们去这地方也肯定不是为了吃喝就是了，正所谓醉翁之意不在酒，宅腐要从娃娃抓起，如……（以下省略1752字。）

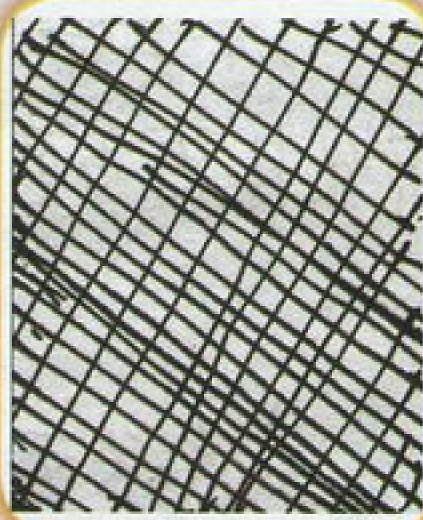
马修：从"就本人去女仆咖啡厅的经验"这句话推断，阿鲁是女仆咖啡店的资深客户了，以后这方面我得多请教。

关于掌门人，我的建议是——收录我下面这段话：最近终于集了1400元人民币，欲购一台全新的NDSi，但又认识到了一个问题，我为何不去淘宝网上花2000元买台笔记本电脑呢？NDS、PSP上的游戏都能玩……

上海　潇洒哥

马修：建议虽然不怎么样，不过问的问题还是很代表一部分准备买掌机的玩家的心态的，我这里就给大家解释下吧。电脑上有PSP和NDS的模拟器是不假，但是PSP模拟器非常不完善；NDS的模拟器虽然能玩大部分游戏，但是还有不少游戏仍然不支持，而且有些游戏在颜色及效果等方面都有问题。更关键的，待在电脑前玩模拟器，没有了掌机随时随地玩的那种随意感。如果潇洒哥是从GBA时代走过来的，应该更清楚模拟器的这种不足感。

玩家画廊



绍兴 绝恋

马修：这个头像的标题叫“晚上拍的”……让我想起了那幅羊吃完草走掉了的白纸画，绝恋同学绝对要比那《羊儿在草地吃草》多付出很多辛苦。



南宁 暗十夜

马修：这画看着普通，但暗藏着日文假名，不过我就找出了ま和へ。



深圳 刃

马修：看似拔剑四顾心茫然、实则挠头的剑客，而且是女剑客哦。



南昌 Billy

马修：这个，是《口袋玩家》20辑封面上的锯齿耳皮丘么……



高州 拳皇

马修：山寨马修……嗯哼，放在最后，希望大家看完前面那么多张不会注意到这个。

虽然现在是夏天，但小编们工作辛苦又总是待在空调房间，要注意身体。别像本人过度疲劳得了重感冒一命呜who。

PS：我会买《掌机王SP》直到我入土，就算我入土了还有我的子孙会买。

上海 王佳文

胧月：夏易着凉、冬易上火，不光是小编，窝在空调房里玩游戏的各位也要留神。另外，这其实是一则简短的鬼故事。

马修：月姐姐要是不提醒，我还真没看出个中的灵异……

《掌机王SP》99辑里说是《钻石·珍珠》的存档，请问到底是《钻石》的存档，还是《珍珠》的存档啊？

guoxc1013

马修：不要把两个版本分开说嘛，《钻石》和《珍珠》的存档是通用的，也就是说，无论是《钻石》还是《珍珠》，都可以读取我提供的那个存档。



"特快专递"和"攻略透解"栏目中最后玩后感的那只猪是谁啊？是一名玩家还是除你们小编以外的人，寒……

福建 夏超

那个"猪头"是撰稿人们的统一形象LOGO啦，不过说实话被强制套上个这个也够委屈他们的了。

我想知道洋葱是不是格斗高手，本人是《KOF 97》高手中的高手，期望找个高手将我击败，本人赠送一台GBC，哈哈哈！

宁波 蒋梦罢

据我所知，洋葱是格斗高手，不过她不玩"《KOF》系列"，所以嘛，蒋读者还是只能继续独孤求败了。

就快分班了，父母想让我进入重点班，可是有点难度，学习好又能打机太困难了。

韶关 詹沾

学习游戏两不误才是最高境界啊，虽然有困难，但并非不可能，好好寻找个中的平衡点吧。

最近偶突发奇想，《掌机王SP》在创立之初，是不是主要介绍小神游SP呢？

佛山 荻神

还真不是，不过被荻神同学一点拨，我倒想起第一辑《掌机王SP》的小神游GBA评测就是我做的。

PSP go绝不会再入手了！前面的PSP-3000害得我够苦了！索尼，我本想放弃你，但实际情况不允许……

南京 小P孩

经验告诉我，指责得越厉害的，FANS指数往往越高。

想买PSP，意外中了NDS烧录卡，我又是那种有了东西就一定要榨干其价值才罢休的人……苦！

湖州 王凯飞

一个意外，让一个准索饭转职成了任饭……

小编们玩不玩网游呢？如果玩，是玩什么呢。

宁波 蔡晨歌

某些人在玩，譬如羽纹玩《MHF》。

掌门人不错，不过小编的客套话就不用写在"掌门人"的回语中了。

天津 婴灵

现在掌门人也在力求向更加平和亲切的聊天风格发展，大家觉得怎么样。



下辑预告

《掌机王SP》116辑 8月初全国上市

下辑重头内容



伊苏Ⅰ&Ⅱ年代记



勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者

世界因我而转 光与暗的公主

下辑全新改版，更多精彩内容敬请期待

坛友互动专栏

levelup.cn

栏目主持：伊娃

最近晚上都忙于弟弟高考志愿的筛选事宜，因为没有报考指南书所以只能在网上一所一所学校地查。这志愿表填起来可真是令人头疼不已，仿佛自己又亲历一次高考：虽说志愿平行，但学校一般在录取了第一志愿的学生后就已基本饱和；分数达线了还不成，还要至少高上二三十分才有可能不被推挤掉。虽说现在高考不是惟一出路，但对于我们这样既没有雄厚的经济实力、又没有生意头脑的家庭来说，考大学已成惟一之选。

海底火山爆发的壮观场景

楼主：funthink

http://bbs.levelup.cn/showtopic-827633.aspx

尽管世界上80%的火山爆发发生在海底，但是由于难以到达，很少有科学家亲眼观测到海底火山爆发。此次海底火山爆发发生的南太平洋海域此前并没有观测到类似现象。



爆发前的平静



爆发场面荡气回肠

去年11月美国国家海洋和大气管理署太平洋海洋环境实验室的研究小组曾发现了南太平洋萨摩亚群岛附近海域有火山爆发的迹象。今年5月6日，他们来到该海域并派遣远程控制的潜水器Jason-2潜入深海进行观测。潜水器观测到了海底火山爆发的情景：滚烫火红的火山熔岩从4000英尺水下的“黑蚤”火山口喷出，火山熔岩一接触到海水便立刻冷却，形成了枕状的石头。这种形状的石头在陆地上很常见，但是没有人能够在海底看到它们形成的过程。



水下火山爆发冲击巨大

在离“黑蚤”火山口大约100米远的海底，一个名为“普拉米修斯”的火山口喷发出大量火山熔岩。尽管火山所在海底压力巨大，但是巨大的喷发力使喷发的气体和岩石高度达到20米。Jason-2潜水器靠近火山口进行观察，结果被火山喷发物掩埋。“海底火山喷发非常壮观。之前人们一直争论海底火山喷发是什么样子的，现在我们如实地观测到这种现象了。”美国俄勒冈大学威廉教授说。



（完整内容请参看论坛原帖）

讨论内容为保证阅读效果，在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点，语序，网络词汇等。

levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72），掌机玩家自己的论坛。



热点大家谈

114辑热点回馈之

《横行霸道 唐人街战争》登陆PSP

《横行霸道 唐人街战争》（以下简称《《GTA》CW》）是Rockstar号称为NDS量身打造的《GTA》，而且游戏的各方面也都有不俗的表现，完全对得起“《GTA》”这块金字招牌。而不久前Rockstar正式公布：《横行霸道 唐人街战争》将登陆PSP平台，今秋将通过UMD和PSN方式发售，PSP版的图像画面将提升至宽屏显示，增强灯光和动画效果，并增加了全新的故事任务等。本辑，我们就《唐人街战争》登陆PSP这个话题来展开讨论。

既然是为NDS打造的，相信登陆PSP会有不少变化，还是可以期待下的。

永恒的爱

《GTA》新作登陆PSP，当然欢迎啦！只不过很多留言说视觉是45度俯视啊！如果真的是俯视，那……我宁可不玩了！

leijunwen4

毕竟PSP才是《GTA》的首选掌机平台，希望能用PSP前两作的引擎来重新制作《唐人街》。

Crystal

我看Rockstar没钱花了，终于要在PSP上赚点钱。

Raidenboy

PSP版一定会加入新元素，在PSP上应该可以发挥得更好。

luo8909

PSP上啊，希望不要俯视角，变一下吧，制作商SAMA。

D.D.

可能会改变不少吧，不过还是很期待，PSP的铺尘计划重新荒废了……

狮子奋迅

我想是必然的，NDS的本作虽然评价不错，但销量确实差，由此可见，本类游戏还是适合在PSP上推出，NDS的可以看成试验版，这个才是完全版！

rjc0110

很好！非常好！看来不怕没大作游戏玩了！

维尔里奥

不经历NDS的销量，怎么见PSP版本？

开伦蒂尼

现在这世道，果然还是不要太相信所谓的第三方独占吖，出的时间这么赶，估计也没什么好品质可言了。

无我の境地

俯视角度无爱。

Kar98k

视角改改我会考虑考虑的。

《GTA》大爱

逆袭的基神匪夷所思中……如此“跨平台”？难道NDS版真的销量不好么？从目前情报来看，画面别指望了，连视角都保持原样，就算是双机制霸，也不一定想再玩一遍吧。

猫伊

只要改视角就好啦。

everbody

用PSP来演绎这个画面风格应该会比NDS强出不少，就是不知玩法上能不能跟NDS版有一样的乐趣了，比如偷车等等。

darkwave

好游戏啥平台都不愁，啥时候整个手机版的。

mark8551

其实《GTA》在PSP平台上模式都和PS2差不多，是该换换了，只是NDS上那个路人的死法感觉太卡通了。还有就是驾驶跑车时太没速度感了，最好进化下——估计我这是奢望，毕竟是移植的，不过有总比没有好。

MACwzy

管它画面提升咋样，咱只关心秘技好不好背。

赤色红骑

对NDS用户来说这可不太厚道，但销量会好些吧。

hyhz

Rockstar自己都说是为NDS量身打造的，登陆PSP平台虽然强化了音画效果，但是原先作为NDS卖点的双画面操作等等，这些在PSP上是体会不到的。

滢星

我认为这玩意儿不会比NDS上的高级到哪里去。

献给拉克丝

利字当头，连“量身打造”也靠不住啦。

马修

本辑热点话题 《真·三国无双5》的二段移植



从PS3到PS2，又从PS2到PSP，《真·三国无双5》成为了游戏中罕见的“二段移植”的游戏，本辑，我们就围绕PSP版《355SP》公开的信息以及《355》的“二段移植”展开讨论。

参与方式：请登陆levelup论坛（http://babs.levelup.cn），在2009年7月15日发布在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与《掌机王SP》立场无关。



FAQ电台

Hi，各位读者朋友们大家好，欢迎收听FAQ电台。最近羽纹在玩《火焰之纹章 晓之女神》，其间最深刻的感受不是来自于游戏，而是主机本身——每天想多玩一会儿就必须带着Wii往返与编辑部和宿舍之间，久而久之则深感疲惫，想想还是便携的掌机好啊，连上个厕所都能抓紧时间“奋斗”（－ －）。好了，接下来进入正题，一起来看这次的读者问题吧。OK，FAQ，Let's Begin！

米格：天气越来越热，有时都感觉是不是因为地球人口变多、万有引力增大，太阳离我们也越来越近了（笑）。还是言归正传，看看今天有哪些读者求助电台的帮助吧！**邢读者**最近来电询问：“我之前在《掌机王SP》抽奖获得一块8G的DS Linker烧录卡，实际容量却只有1G，而且最近开机就出现“Error:Data is not align 16K”的字样，不知道应该如何让它正常起来。”首先解释一个技术上问题，自从GBA时代起，烧录卡的容量采用的单位就是Gbit，而不是GByte的单位，bit是位，Byte是字节，一个字节要8个位，两者换算要除以8才行，也就是说8Gb就等于1GB。而烧录卡普遍采用bit作为容量单位，而电脑用的Byte，自然也就会出现你所谓的8Gb卡在电脑上只有1GB容量的问题了。这并不能算烧录卡的问题哦。另外，关于出现的问题，我们推荐您升级烧录卡内核试试，这块烧录卡官方网址为：http://www.dslinker.cn/，您可以在他们的官方网站上下载到最新内核，进行升级后，如果不是硬件出现了问题，应该就可以正常使用了。

米格：接下来来看江苏**BARE**读者的求助：“不久前我在PSP里拷了一个MD模拟器PSPGenesis，但很多游戏都手生了，实在打不过去只能用S/L，但却始终没搞明白该模拟器的即时存档和读档是怎么回事。进入模拟器菜单时明明有Save选项，可进入游戏就是调不出来，请问该模拟器到底是怎么实现即时存档和读档操作的？”PSPGenesis的模拟器菜单需要按Select键调出来，调出菜单后，用L键和R健把光标调到“Save”一栏，里面有Save Game State和Laod Game State分别就是存档和读档了，这里面有四个存档点，用方向键的左右来切换存档的位置就可以了。

米格：第三条是来自河南读者**楚庆鑫**的问题：“我想买DSL，问下到底是N好还是i好？N的貌似便宜些，能买吗？”这里首先给出两款主机的概念，NDSL是由日本任天堂公司发售的DSL掌机，由于没有在大陆正式授权发售，因此目前在大陆是买不到行货的。而iDSL则是由中国神游科技有限公司代理发售的DSL掌机，可以直接理解为DSL中国版，在国内是能够买到行货的。两款主机的功能基本没差别，只是iDSL对应中文操作界面并且可以玩正版中文游戏。不过在这个烧录卡流行的时代，这种所谓的区别基本就等于没区别，因此不管你是买N还是i，其性质都是一样的，不过买机的时候注意仔细查看，别被翻新机给骗咯。



FAQ电台：PSP go究竟会带给玩家怎样的游戏体验？《GT赛车PSP》究竟又会有怎样的游戏表现？《掌机王SP》将带给您最专业的掌机资讯，关注掌机、关注游戏，关注《掌机王SP》！

乌冬：来自武汉玩家**周文**的问题："请教一个关于《光明力量 羽翼》的问题，听说通关之后会有同伴的隐藏剧情，不过要求是通关前必须触发一定数量与他们相关的对话事件，能告诉我科科特的对话事件一共有几个，在哪触发吗？"科科特的对话事件一共有两个，分别在第八章和第九章，自由活动时前往飞空艇的ラウンジ便可找到她。

乌冬：安徽读者**谭翔**来信中向小编求助："我被卡在了《印地安纳琼斯与王者之杖》第三章的第五个关卡，将水盆加满水铁门继而打开后，我就进了内室，进来后铁门又关上了，接下来不知道该干些什么又找不着出来的路……"进入内室后找到最靠里的石柱，用皮鞭将其拉倒，然后推动断裂的石柱到入口铁门旁。内室四周有一处较为隐蔽的跳台，可以跳到外面，再一次打开铁门将刚才推过来的石柱拉到铁门下挡住铁门即可。



乌冬：黑龙江的**高梦琳**在玩《口袋妖怪 白金》时遇到了一点麻烦："我把蜂蜜涂在树上想抓三目蜂，可是每次都是一段日文后什么都没有发生。乌冬哥快告诉我是怎么回事啊，到底应该怎么弄？"其实呢，涂了蜂蜜后需要等一段时间才会出现精灵，具体时间为5～8小时（也包括关机），这样再回来的时候就会发现树在晃动，上前调查的话就会碰到精灵了，赶快把它抓起来吧。





PSP上的视频播放软件PPA于6月28日发布新版，修正了电视输出的代码，采用了新的快进方式。NDS方面，电脑上的NDS模拟器放出了V1.0.3.2版，加入了ROM信息提醒对话框，修复了Mode 5渲染的错误。想了解软件的具体消息，请参看本辑的"玩转PSP"、"玩转NDS"栏目！

羽纹：下面来看石家庄读者**彭眺**的疑问："《许愿屋 天使的记忆》里从路易斯那拿到一支钢笔，不过不知道它有什么用？"钢笔上刻着一些文字，不过已经看不清楚了。要想知道文字的内容就涉及到解谜。方法是到餐厅入口处调查门口立着的餐牌，再调查餐牌右下角的粉笔，对着粉笔部分使用钢笔，就可以用粉笔灰涂抹在钢笔上，然后再除去上面的粉笔灰，就可以看到钢笔上的字了。

羽纹：LEVELUP网友**石璐**通过Email向我们了解："为什么《偶像大师》里每天早晨的问候不管选什么偶像都会不高兴？为什么我的偶像明明有10级，在一个黑影跟我说过话以后就突然变成8级了呢？"每天早晨的答案对情绪的影响是随机的，跟角色性格无关，可以用反复读档来避免下降。至于与黑影的对话要看黑影的形状，如果是长发黑影表示腕敏记者离去，导致偶像失去该部分的能力加成；如果是戴帽黑影表示恶德记者到来，会给偶像带来副能力。

羽纹：最后来看徐州的**YAGAMI0079**读者来信提出的问题："《Fate/无限代码 携带版》里Rider的第二个超杀"自己封印"有什么用处？除了把眼罩拿下去之外似乎也没什么变化。"其实这个超杀单独使用时是没有效果的，不过在使用过后，再将魔力积攒到300%，这时如果发动魔力开放的话就会看到Rider身上出现一个眼球的特效，同时对手的速度将大大降低，在魔力开放的时段内会形成非常有利的局面。

在一起的时间总是很短暂的，FAQ电台播报到此结束，各位玩家朋友们，我们下辑再见了，顺便也祝各位游戏愉快！

小编寄语



▲每晚的《走近科学》节目雷打不动必会观看，虽然很多时候事情的结论让人汗颜，但是还是被故弄玄虚的节目预告以及节目对事件进行的神秘渲染给吸引住。

★某日将新买的裤子拿给楼下裁缝改小，她开口便说改的话至少25元，而且要到第三天才能改完。我看附近也没别的裁缝，所以就应了，谁知第三天晚上8点钟去拿时裤子居然还没改，我还没来得及质问，那裁缝居然趾高气昂地对我说，没给钱还催什么催，要等不了就换一家。我实在郁闷至极，生意好也不至于这种态度吧……

伊娃

乌冬



◆先是上个月的《踏上自信的征途》，接着是这个月的《初音未来 女歌手计划》，一连碰到两个按键杀手级的游戏，别说按键，大拇指都已经开始吃不消了。其实《初音》里的大部分歌都还好，只有《初音ミクの消失》和《金の圣夜霜雪に朽ちて》这两首需要长时间连打按键的歌曲，对于我这个不怎么玩音乐游戏的人来说简直是梦魇般的存在。可恶，大拇指你要坚持住啊。

◆算了一下，还有不到20天《MH3》就要出了。本来打算这次也用片手剑起家的，但看了新公布的视频后突然觉得斩击斧的动作非常拉风，真是不让人三心二意都不行，不过武器的孰强孰弱还是要等玩到游戏后才知道，希望这次的片手剑别像《MHP2G》那样的被削弱得那么厉害就好了。

羽纹



★《怪物猎人3》预定主狩猎武器为长枪，近来在官网上惊奇地发现长枪的切断、打击双攻击系统被摒除掉了，只剩下了前者。一直以来，长枪的铁壁防御和双攻击系统都是它的魅力所在，如今随着后者的消逝，长枪在新作中到底会有怎么样的表现呢？半个月后就会知晓答案了。

★用了6年的手机，其电池终于挂掉了，由于年代久远，现在已无法找到匹配的电池，手机也就一起"入土"了。说来这手机也挺"冤"的，被摔了N次都无大碍，最后却因为电池问题而光荣退役，唉，用惯了的东西还是有点舍不得啊。

米格



■最近深圳的天气一下子就热了起来，由于工作关系，经常要冒着酷暑在华强北钻来钻去，实在够呛。真希望随身空调这种神奇的东西能早点被发明出来啊！

◆经米格调查，PSP-3000破解后并没有带来之前PSP-1000和PSP-2000那样的热销风潮，由此来看，PSP在国内市场饱有量真是到极限了，不知道PSP go是否能为PSP家族带来新一轮热销盛况。

★深圳暑期聚会活动热情策划中，如果你对聚会感兴趣，对体验新奇玩艺感兴趣，不妨来看看吧！活动详情还请参看levelup网站活动详情。

LIKY



◆带着LP跟最要好的两个朋友简单地吃个饭，然后回家亲亲熟睡的儿子，今年的生日就这样平淡地度过，想起去年的这个时候还在饭桌上跟一大桌朋友喝得脸红脖子粗，然后去K歌房鬼哭狼嚎到深夜……不禁有些失落，又有些温馨，也许这就是人生不同阶段的变化，会失去一些，又会得到一些。

◆仿《MH》的游戏终于出现了，NBGI出手，我对你有信心，期待《噬神者》。

◆不久前借了朋友一辆手动档的车上路，结果一路熄火无数，后来好不容易熟悉车性不熄火了，又不小心把车给刮花了，最离谱的是，后来下车没拔钥匙没锁车，半小时后回来才发现……还好没被人偷走，晕死。

嘟嘟



◆到了中午几乎最头痛的事情就是到哪里去吃饭，因为附近的餐馆都早已吃到没胃口，甚至连菜单都烂熟于心了。不过最近偶然发现两个新目标，生活仿佛又翻开了新的一页……（汗，真没追求。）

◆某周末本来准备去电影院看场新片，结果上网一查，发现周六周日两天的排期几乎全部被《变形金刚2》塞满，连个选择都没有，顿时无语。

雷伊



■陪朋友去他以前的宿舍拿东西，结果推开那所阴暗潮湿、已经无人居住的公寓半掩着的门时，赫然映入眼帘的是墙壁上的一只巨型蜘蛛——几乎比我的巴掌展开还要大的蜘蛛，身子大概有一只鸡蛋那么大。我一向怕虫，亲眼见到这么大的蜘蛛顿时双脚发软，这种比玩恐怖游戏还要惊悚百倍的感觉，也许我一辈子都不会忘记了。

■《深爱》（Love Plus）初公布的时候感觉很合我胃口，不过随着新情报的陆续公开，感觉怎么变得越来越阿鲁向了……

马修

◆熬夜看了迈克尔·杰克逊追思会的全程直播，这个开创了一个时代的音乐人，生前光环无数却又为谣言中伤至归隐的巨星，真真正正地享受到了世界级礼遇的葬礼，被全世界不同肤色不同国家不同年龄的歌迷们同时关注、讨论、悼念……

◆请年假回家休息了一周，相对于全国大多数地区40度以上的高温，东北的夏天简直舒服得无以复加。

◆按照去年的腰围去买牛仔裤，结果试穿时发现紧了……泪，长跑计划再次启动！

盲先知



○1费打3点的红烧、5费出5/5外加5个正面异能的天使，万智牌新系列里的强牌真是多到逆天，看来M10的推出势必对环境造成很大冲击啊，只是不知道有没有空去玩售前现开赛……

○提到哥特金属就不能不说一下芬兰的Nightwish乐队，作为一个摇滚乐队，主唱Tarja却有着不输给歌剧演员们的唱腔，发音层次清晰，韵味十足。他们的音乐也把古典音乐的精华融入了摇滚乐之中，让人不得不赞叹。个人非常喜欢那首《Lagoon》，是一首非常有气势的歌。

阿鲁

●前段时间体验了一下MHF私服，结果长期和室友奋战到凌晨导致睡眠严重不足。其实就战斗方面来说，已经完全没问题了，就算是私服的低承载量也可以比较流畅地和同伴一起猎杀怪物，不过所有对话全是乱码这一点就比较头痛了。当然啦，免费的东西我们不能对他要求太高，其实人家做个私服也不容易，比如……（以下省去3726字。）

●最近寝室晾衣服的绳子老是会莫名其妙地断掉，但是一到晚上又会很神奇地恢复原样，直到前几天我才意外的发现原来是乌冬在默默地做好事。在这里不由得想说：乌冬桑，GJ（伸大拇指眨眼状）。

胧月



★祝贺“南京NTL队”在斗剧中国地区预选的《铁拳6BR》项目中获胜，今年去日本也要多多努力，争取走上四强的红地毯。

★实际玩到《初音未来 女歌手计划》后才发现编辑模式实在有够难，折腾了好几个小时竟然才编好几十秒。看看记忆棒里存的二十多首歌，心里一阵阵失落——今年是肯定编不完了。

★现在上niconico首先浏览的必然是“歌ってみた”一项，同人歌手的强大程度远超想象，不少都是准职业级别，再反过来看一看国内的选秀节目……请问那是话剧吗？

洋葱



◆《海猫鸣泣之时》开播，素质和预想的差不多，七月必追的新番。

◆深圳最喜欢的一家鸭血粉丝店竟然把粉丝给换了，而且换成了一种巨难吃的粉丝，人生……

◆周末和胧月、乌冬等好友一起去吃自助，吃之前还充满自信地向胧月挑战食量，结果没吃多少我和乌冬就不行了……两人还把一堆没能解决的盘子全堆到尚有战力的胧月面前，被一脸黑线的胧月鄙视了一番。

紫枫



◆过客·匆匆

人生如同乘车，而我们是那司机。途经每一个站点，有人下车，有人上车，开始陪伴你的人多半中途便离开，而真正陪你到终点的总是少数，甚至一个都没有。人生其实更像一座旅店，每个人都是自己的店主，天天见路人神色疲惫，来去匆匆，有人累了歇歇脚，有人饿了吃顿饭，也有回头客重温故地，但总是没有人会久留，大家终究都要走。如此这般，周而复始，往复循环，人便渐渐地老了。总是不知道，今天谁要来，明天谁要离开，暂时留下来的又会是谁……



想秀你就来!

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！



 **杨昭阳　　昵称：阳阳**

性别：女　　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《无双》、《抵抗》
地址：广东省佛山市禅城区金鱼街南浦新村嘉俊苑A座1601
邮编：528000　　QQ：345636014
Email：345636014@qq.com
想说的话：终于毕业了！



 **刘昊　　昵称：不二佐助**

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《最终幻想》、《无双》、《口袋》
地址：辽宁省大连市沙河口区
邮编：116033　　QQ：872555870
想说的话：快乐游戏，快乐生活。

 **朱鑫嘉**

性别：男　　年龄：21
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《最终幻想》
地址：江苏省南通市观音山镇八一花园1幢408室
邮编：226014　　QQ：791549928
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

 **黄旭贤　　昵称：街头诗人**

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《牧场》、《最终幻想》、《塞尔达》
地址：广东省乐昌市富庭街19号401
邮编：512219　　QQ：596440846
Email：596440846@qq.com
想说的话：愿《掌机王SP》越办越好，众编们奖金越发越多。

 **王超　　昵称：团座**

性别：男　　年龄：23
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《口袋》、《最终幻想》
地址：河南省郑州市中原区朱屯村南一街17号
邮编：450051　　QQ：394599605
Email：394599605@qq.com
想说的话：现实中也许你无法主宰世界，但在游戏中你是世界的主宰。

 **李世清　　昵称：林断风**

性别：男　　年龄：13
拥有掌机：GB
喜欢的游戏：《无双》、《火影》
地址：浙江省杭州市上城区海月桥太祖湾55号
邮编：310008　　QQ：504246374
Email：504246374@qq.com
想说的话：在快乐时为你高兴，在伤心时为你难过，风雨同行，朋友。

 **李东泽　　昵称：鬼**

性别：男　　年龄：13
拥有掌机：GBA SP、NDSi
喜欢的游戏：《口袋》
地址：黑龙江省大庆市萨尔图区新村香榭丽133-4-602
邮编：163311　　QQ：386575447
Email：lucklee555@126.com
想说的话：我要上交流空间呀！


赵永亮　　昵称：Sadly

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：所有
地址：天津市和平区甘肃路天宁里5门701
邮编：300020　　QQ：342805919
想说的话：希望能找到更多志同道合的朋友。


孙佩琦

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBM、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《战神》
地址：河南省洛阳市涧西区
邮编：471003　　QQ：825040097
Email：825040097
想说的话：茫茫掌机类书籍，俺就认准《掌机王SP》。


杨雪

性别：男　　年龄：32
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《勇者斗恶龙》
地址：上海市浦东区博山路78弄118号103室
邮编：200135
想说的话：玩游戏玩的就是心态。


宋春睿　　昵称：风

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《最终幻想》、《王国之心》、《火纹》
地址：北京市海淀区北三环中路43号院11楼东门614
邮编：100088　　QQ：377645941
Email：songchunrui@163.com
想说的话：想结识更多朋友！


赖峻　　昵称：猫猫仔

性别：男　　年龄：13
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《无双》
地址：广东省珠海市香洲区120号9栋401
邮编：519000　　QQ：1014849505
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。


陈政　　昵称：小小

性别：男　　年龄：12
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《最终幻想》、《高达》
地址：北京市东城区兴化西里8号楼5单元203
邮编：100013　　QQ：369197312
想说的话：上交流空间！


邹骏宇　　昵称：lezard

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《牧场》、《生化》
地址：上海市宝山区罗店镇祁南二村45号501室
邮编：201908　　QQ：1092405766
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。


李梓杰　　昵称：小杰

性别：男　　年龄：13
拥有掌机：GBA、NDSL
喜欢的游戏：《机战》、《GTA》
地址：广东省韶关市武江区东岗岭邮政小区2栋303
邮编：512026　　QQ：897677269
想说的话：祝《掌机王SP》越来越畅销。


施季春

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《勇者斗恶龙》
地址：浙江省宁波市云龙镇前徐村4组45号
邮编：315137　　QQ：751090832
Email：751090832@qq.com
想说的话：祝广大学生朋友在校玩掌机的时候不被班主任抓住。


刘迪

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《机战》、《最终幻想》
地址：辽宁省沈阳市沈河区风雨坛街25#7-6-2
邮编：110016　　QQ：563405516
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。


陈建　　昵称：马强

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《塞尔达》、《洛克人》、《口袋》
地址：广东省肇庆市端州区建设三路34号文明花苑B栋301
邮编：526040
想说的话：希望可以增加书的内容。


曲洋

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBC
喜欢的游戏：《口袋》、《机战》、《洛克人》
地址：广西省桂林市秀峰区桂林中学高二73班
邮编：541001　　QQ：330143111
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好，大家多多支持它。



小编博客



有本事的鸟儿有虫吃

某天早起，走在路上发现树荫里几只麻雀上窜下跳玩得不亦乐乎，看着那还不怎么刺眼的太阳，突然想起以前长辈们说过的一句话“早起的鸟儿有虫吃”，其意义在于教育晚辈们学习要努力，做事要勤奋。

不过静下心来仔细想想，这句话其实存在不少问题。会在早上活动的虫子应该没有吧，反正我是没见过什么虫子是愿意在大白天暴露身形的，就算有，要么是没来得及在天亮前躲好，要么就是老得躲不动了，所以鸟儿们早起吃到的虫子不是很笨就是很残。但是这种显而易见的虫子毕竟是少数，想要不被饿死就必须得有过硬的本事，随时能找到隐藏的虫子才是活下来的关键。

可以看得出来，鸟儿早起并不是什么值得学习的事，那只是它们为了花费更少的心思以获取更大利益的惰性思想，所以现在想来“早起的鸟儿有虫吃”这句话并没有什么教育意义，应该改成“有本事的鸟儿有虫吃”。

讲到这里，很自然地让我想到了现在还在读书的学生，他们应该也算是早起的鸟儿吧，为了考上好的高中、大学，一个个起早贪黑没命似地读、背、写，老师和家长也是想尽了一切办法让学生和孩子尽可能多地从试卷上获得分数。无数的学子争先恐后地想要踏入更高等的学府，无数双期盼的眼睛在他们身后闪闪发光。但是现实总是残酷的，早起的鸟儿只有绝少数能吃到虫，能进入高等学府的也只是很少的一部分人。于是鸟儿们开始各自施展自己的本事来捕食，学生们却开始想尽一切办法进入高等学府，复读的、特招的、出国的、扩招的……于是更多的学子再一次拥有了读书的机会。

但是读书就一定是好的么？对于这个观点我一向不认同。读书只是获取知识的一种方式，但这并不适用于所有人，特别是到后期专业知识的学习，真正能很好地掌握这些知识的人只有是很少的一部分，更多的人在似懂非懂间徘徊，当然还有一部分人是完全不懂，或者是没兴趣学。既然学不懂，又何必强迫自己呢？难道非要手持某名牌大学毕业证才能证明自己是人才么？我看现在技术工人的就业情况和待遇比大学毕业的人要好得多吧。是什么萝卜蹲什么坑，你硬要诸葛亮到战场冲锋陷阵，那就是对他的生命不负责任，什么是人才？将自己的本事发挥到该发挥的地方那就是人才。因此，在这里给在校学生提个建议，那就是赶快确定自己的理想和目标，只有这样你才能有方向有目的地学习，将来踏入社会后才能朝着自己的理想去奋斗，机会永远是降临在勇于奋斗的人身上，有本事的鸟儿才有虫吃。





掌机王 自由谈

栏目主持 马修

《逆转检察官》大家有没有玩呢？本辑收录的稿件就是关于该作的点评，所谓的仁者见仁智者见智，大家玩什么游戏玩得有感觉也别忘了给我们投稿哦。当然，“玩家点评”栏目也一直欢迎大家来稿，游戏、主机、事件……有什么评什么，注意下是点评而非叙述、并将字数控制在600左右，就可以啦。

盛名之下其实难副

——《逆转检察官》通关后感

文 古梓



当期待了许久的“《逆转》系列”新作《逆转检察官》面世之时，笔者心中的兴奋实在是难以言表。或许没有接触过该系列的玩家很难理解，为何一款纯文字的AVG游戏会对咱们中国玩家有如此大的“杀伤力”？其实，只要在不受语言环境的束缚下（这得感谢国内许多汉化小组的无私奉献），“《逆转》系列”曲折的剧情，巧妙的伏笔处理，精彩绝伦的悬念铺垫以及夸张搞笑的表演定能一下子就抓住玩家的心。

然而，该说是玩家对它的期待过高以致于给予它压力太大呢，还是说从一开始就不应出现如此大的改变，又或者说咱们已经对重复多次的“美好”感到审美疲劳了？总之当笔者奋力拼搏三天通关之后，感觉到的却不是以往“《逆转》系列”通关后该有的成就感以及回味无穷，残留的居然只有空白的念想，仿佛整个过程中并没有体会到什么，只不过是根据剧本按部就班地在照本宣科而已。何以会出现这样的感觉？笔者思考了许久，故才有下文。

调查取证

众所周知，“《逆转》系列”一直都是主角以律师的身分介入众多事件（三部曲的成步堂，四代的王泥喜），为了解决事件，那么就必须有效地在各个重要关键点中取得证据证言，于是调查取证这个环节是必不可少的。不过初代的调查环节相当枯燥，不外乎满世界跑，满世界调查，满世界追着仅有的几个人往死里诘问，基本没有什么技术含量可言。到了《逆转裁判2》则多出了“心锁”系统，从此各个角色开始变得“狡猾”起来，有的是故意隐瞒，有的是脑残说话颠三倒四，有的则是为出风头乱拼乱凑。要攻破他们的心锁，则必须拼命举证，万一举证失败还会“自伤性命”，这也使得调查的难度提升了不只一个等级。

《逆转裁判4》因为三部曲的终结而废除了“心锁”，取而代之的则是充分利用NDS触摸屏功能的各项科学取证手法，比如索取指纹来比对，比如拓下鞋印，又比如扫描信件等。等于是把以往那种简简单单就能从警方“顺”东西的做法无效化，号召我们自力更生。动手的感觉是强了，但整体还是缺少一种应有的调查难度，大有一种为了触摸而触摸的感觉，惟一的优势大概就是借助3D机能使得证物不再局限于一张小纸片，我们可以翻来覆去地看，对玩家的眼力多了那么一点点要求吧。不过如此一来，倒使得四代的调查取证变得比三部曲更加合理，算是有得有失吧。

到了《逆转检察官》呢，你会发现整个调查取证的过程异常简单，甚至比起以前任何一作都要轻松不少。首先，笔者一直很怀疑以律师的身分如何做到深入犯罪现象进行多番探查（系列的几部中，你会发现很多时候我方是用威逼利诱巧取豪夺的方式“骗取”证物证言的，越发让笔者怀疑，其实主角的所作所为根本就不像律师，反倒更像个侦探），虽然律师的优势在于可以比警方得到更多旁言证物，但关键的证物依旧握在警方手中。这次可好了，主角是检察官，大可堂而皇之地东指西指的，而且面对国家机构人员，就连证人也不敢过于偷奸耍滑。于是，调查取证也就是走个过场，就连《逆转裁判4》的科学取证也全部再次交由警方代理，不禁让笔者感慨，当检察官就是好啊，比律师轻松多了。



或许是考虑到取证过程过于简单，于是制作方在这次的证物中给玩家下了不少的圈套。有很多关键的信息都不是那么明显地“刻”在证物之上，而需要你仔仔细细地反复揣摩观察。举个例子，以前要是得到什么发票之类的东西，上面写得很清楚，某日某人一目了然；今时今日呢，你这种散漫偷懒的态度可是绝对要不得的，你必须连发票上面的一字一句，哪怕是一个标点都给看完，否则就极有可能忽略了什么重要信息。

说到取证，就不得不说“《逆转》系列”一直存在的神棍设定，例如三部曲中的灵媒能力，直接把死者召唤出来进行一番攀谈，又或者是勾玉的解心锁功效，还有《逆转裁判4》中主角兄妹俩的特殊能力“看破”（借此可以看破对手内心动摇时的一些细节动作），这些设定在夸张之余也让故事平添了几分神秘色彩，笔者对此可是相当受用的。但如果说以上这些神棍设定只不过是让取证的过程更富传奇意味的话，那么《逆转检察官》的“事件再现”设定就可谓是扯淡到极点了，前面那些神棍设定好歹还只是推理过程中的插曲，没人会把那些东西直接拿来当辩论素材，可“事件再现”这一超神棍设定却居然可以让所有人都信服，甚至拿来当反驳对方的利器，这实在过于匪夷所思了吧。



逻辑思维

玩“《逆转》系列”最需要的是什么，就是逻辑思维，你必须从得到的一切人证物证中索取所有有效的信息，然后根据这些信息来判断证言中的矛盾之处，接着将其揪出来上一通滔滔雄辩，从而令事实真相大白于天下。不过系列作品中也或多或少存在一些弊端，其中最明显的正是逻辑思维这个环节，不瞒大家，其实笔者在通关过程中有很多次都是靠瞎猜蒙中的，结果当成功反证后，主角一番解释之下，方才恍然大悟，然后情不自禁地发出感概：原来这里面还大有玄机。俨然就是瞎猫碰到死耗子——巧了。



不知道是有意为之，还是无心插柳，本作貌似针对这个弊端做出了一番新的修正，那就是全新的“逻辑模式”。所谓“逻辑模式”，简单点说，是将主角头脑中得到的一些情报（有时候更像是念头或者疑惑）进行组合思考，从而推出一个比较正确的观点和思维方向；换句话说，之前系列作中的暗示和思考在本作被强制地进行了细化，让玩家需要考虑的东西以及从中得到提示的难度提高了不少。其实，这种设定从方向上来说是没有错的，也让案件的推理朝着更为真实的方向发展，但问题却依旧暴露得很明显。表面上看，逻辑推理是将相关联的两个情报进行揉合，可问题是往往很多时候相关联的部分并不仅限于两个，而是多个，而且按照常理推断，这些情报都是完全可以指出正确的思维方向的，可结果却是只有限定好的两个情报才能揉合，这样的设计实在过于死板和刻意。为了所谓的难度还设计了揉合失败会扣“血”这一环节，真令人“情何以堪”（我思考错误也对不起你啊）。其实关于逻辑推理部分，去年的《西格玛倍音》给出了一个不错的点子，也就是“超推理”，无论怎么组合都能给出答案，只不过是错误还是正确以及非常正确的区别而已。所以，这次的“逻辑模式”完全也可以这么做，不同的情报揉合可以得出不同的结论，其中有错误的，也有正确的，该用怎样的思维方向，完全由玩家自己来判断，最终只有找到正确的方向才能推出案件的真相，这样不仅增加了难度，还能间接提高思维的灵活性，何乐而不为呢？

辩论和对手

当初，《逆转裁判》公布之时便打出了响亮的口号“新概念法庭战斗”。实际上，法庭战斗也就是辩论，充分体现的是语言的功力。主角需要应对的不仅仅是一众狡猾又或者不知所谓的证人和凶手，更要和更加狡猾更加无耻甚至更加凶悍的检察官进行“殊死搏斗”，有时候还要无奈地应对傻得有点可爱的法官的发难。如此你来我往间，“战斗”一词被演绎得极为生动传神。尤其是在紧张激昂的乐曲衬托下，实现一连串“乒乓球”似的连续“我反对”，那种激情和冲劲实在是令人心潮澎湃。

然而在《逆转检察官》中却没有了法庭这一项，虽然有的人会说，这也没什么，不过是把法庭战斗变成是现场战斗而已，然则在笔者看来，这两者间却有着天壤之别。当然，这里面有个配乐苍白无力的问题，本作的曲子感染力之低使得整个过程完全没有激烈对决的味道，平淡得如不存在。但真正令笔者感觉不到战斗激情的最大原因，却在于环境的改变，以往法庭上，三方对质，法官横插一杠捣乱，观众嘘声一片，这些都在气氛上渲染得极其到位。可没了法庭，没了观众，双方你一言我一语，外带旁观者寥寥无几的一些插科打诨，说是辩论，我更觉得是街头口水战。打个比方，两军交战，大将出面单挑，然后两人打得火热，四周兵士呐喊助威，那是何等有气势；可你换个环境，两军没了，就两个大将在那厮杀得起劲，这算什么？不过是“仇人见面分外眼红”那种概念而已。当然了，在现实的司法界早就已经明确了一点，律师是庭上战，检察官是庭下战，所以检察官的自由发挥度远没有律师来得高，这或许就是职业变更后的必然局限性吧。

另外一方面，战斗要激烈，自然就需要有对手，“《逆转》系列”从来就不缺这一类人，聪明的罪犯和比罪犯更加聪明的检察官，都是主角不可或缺的战斗对手。例如系列中出现过罪犯狩魔豪、绫里纪美子以及美柳千奈美，检察官团队中擅长心理战为“正义”可不择手段的天才御剑怜侍（本作终于被扶正当了一把主角），追求“完美”喜好用鞭子抽人还能在穷途末路中找到突破口的女王狩魔冥以及强悍到即使证言如何对自己不利却总能以事实作为反驳依据的哲学家戈多，还有优雅到令人汗颜的乐天派绅士牙琉响也。正是这些形形色色个性鲜明又异常强大的敌人，造就了“《逆转》系列”一幕幕惊心动魄酣畅淋漓的法庭辩论活剧。

反观《逆转检察官》，你说到底有几个凶手是狡猾的？还真就没几个，无论是狗仗人势逼急了只懂得推卸责任胡说八道的优木诚人，还是莫名其妙就冒出来被指为凶手的纨绔子弟，亦或者是伎俩低下被说出真相就知道以大笑蒙混过关的葛冰见子，在御剑面前都毫无威胁感可言（应该说御剑比成步堂聪明和冷静吧）。惟一有点强势的，也就是事件最后的敌



人，神秘走私组织老大加内基。可这老头到头来也不过是外强中干，就知道占着"治外法权"说事，没了这个护符就是一头纸老虎。惟一还算说得过去的，应该就是国际搜查官狼士龙了，狼的设定其实有许多亮点，例如肆无忌惮的强横作风，直爽的性格毫不掩饰内心的张扬以及对只懂得在法庭上"矫情"的检察官的恨意。总喜欢以"子曾经曰过"（什么子？狼子）来展现西凤王国"狼"一族的骄傲（我骄傲啊），却每每被沉重打击后摆出一副"有本事出去单练"的架势——最有意思的是，他的固有语音台词"太天真了"（太甜了），每每听到都让笔者有种想笑的冲动。可惜的是，好好一匹金刚狼（说狼的头部设定没有参照《X战警》的中的金刚狼，那是打死我都不相信的）也沦为一个有姿势没实质、个性有余实力不足的人。

逆转

之前也说过"《逆转》系列"的剧情实在是太出色了，峰回路转之余还能悬念重生，谜题设计也十分巧妙，每个故事就仿佛一出精彩绝伦的推理剧，遗憾的是，这一传统到了《逆转检察官》里面却变得十分苍白无力。首先，剧情虽然从一开始就抛出了十年前的阴谋论调，可整个过程中这阴谋却越发的缺乏感染力，以至于最后当推出传说中的大盗是三人组合时，笔者甚至一点都不感到震惊；其次，所有事件的解决时间之快也非常令人诧异，国家机构的办事效率实在是高，多大的案件都能一天能搞定，哪像律师，一个案子就得拖上好几天。时间的紧凑反倒令事件缺乏应有的变数，于是也就变得更加索然无味。

剧情的苍白也就算了，好歹事件的谜题应该能满足推理剧爱好者的要求吧，可惜谜题同样低级得让人想哭，几个事件中所有的杀人手法以及伪造现场水平，根本就看不出任何技术含量。硬要说惊喜，或许就只有最后事件利用十字弓射箭引导钢丝，并以电风扇作为支点转动以此来实现雕像在两幢大楼间的穿越这个设计比较出彩点。

虽然本作中出现了许多角色，其中还不乏系列中的老面孔，例如"果然君"矢张，疯狂迷恋御剑的大婶儿以及霉运当头的须须木，但总体感觉角色间的互动还是过于生硬，就连关键角色一条美云，也无法达到以往系列作中女主角的价值地位，感觉就像硬凑上去似的。

说到"《逆转》系列"，那就不得不提"逆转"的真正含义。"逆转"其实不单单是指通过辩论，让原告无罪释放，并令真正的罪犯原形毕露，从而实现局面的完全倒转。它有着更深一层的含义，那就是当被逼入绝境无路可走时，将思路逆转过来，从而寻找到新的突破口，"《逆转》系列"中一直都不缺乏这类令人血脉喷张紧张刺激的桥段，可到了《逆转检察官》，还有多少"逆转"的味道呢？没有，是真没有，惟一的一次"逆转"便在于最后的一战中将"饭团盒上的血迹不是死者的"逆转成"这血迹到底是谁，为什么会残留在上面"去思考。

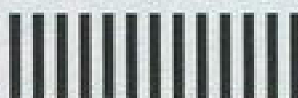


为了正义就必须维护法的权威，法的权威不容许出示以违法手法得到的证据，可维护了法的权威就会丢失事实的真相。检察官追求的是什么？让罪犯获得有罪判决？又或者是找出案件的真相？人是有界限的，法也是有界限的，要突破这一切的界限就必须先实现自我界限的超越。这么深刻的话题如果描述得当完全可以提升剧本内涵度的，可惜到头来也不过是昙花一现。这里不说"没有巧舟的《逆转》就不是《逆转》"这类"疯话"，但本作《逆转检察官》的表现，却当真符合本文的标题"盛名之下其实难副"。

玩家点评

事件　GT战略

◆Sony◆—



评论人　郑启光　　评分　7

今年的E3，《GT赛车 携带版》（以下简称《GTP》）终于公布并明确了发售日期，而同在索尼发布会上公布的《GT赛车5》经过一段时间的吊胃口，也终于公布了欧版的发售时间，两款《GT》的发售时间看起来相隔不过两个月。表面上看，这么做似乎会引起萧蔷之争，玩家的银子有限，玩游戏的时间有限，SCE不会是要玩家在两款《GT赛车》间做个取舍吧？

当然不会，对这几年游戏界起起落落有点了解的玩家应该都知道“联动”这一说，任天堂在家用机市场当老末的时候就曾不止一次试图用与掌机的联动来拉动家用机的销量，那么，发售日距离相当近的PS3与PSP版《GT赛车》是否有互动？又该如何互动？用经验思维来看，无外乎是在家享受高素质画面冲击，在外则体验随时随地的乐趣，除却新车、成绩、驾照等方面的数据互动，仅仅像PSP与PS3的《铁拳5DR》那样在手感操作上相互提携亦是一种不错的互动办法。有人可能会说，能这么花钱把全身心投入到《GT赛车》的，大概只有FANS了吧？没错，就是FANS，但是《GT赛车》曾经有过千万之众的FANS，即使是销量一代不如一代，但瘦死的骆驼比马大，更何况这新的两作《GT》又分别有视觉冲击大幅提升和便携的两个诱人的要素，即使PS3和PSP没了前辈如日中天的气势，但也应该能召回不少的FANS。再有互动提携，小公主和三公主在主机销量上就有可能相互拉动，至于FANS在主机和游戏上的投入，只要日子还算过得去，FANS大都会掏钱支持的，毕竟为一两款游戏买主机早已不是什么新鲜事。



如果说“GT战略”能给索尼在游戏市场带来第二春，确实有些夸大；但两款重量级赛车作品的相继降临，怎么说也会有个氮气加速的效果的。

NDS　王国之心 358/2天

◆Square Enix◆RPG



评论人　探照灯　　评分　9

本作是“《王国之心》系列”的第六作，但在NDS上却是第一作。如果仅从标题字面来理解游戏，玩过后便有一种感觉——被骗了，因为并没有358/2（179）天那么多，只有区区的70多天；358/2大概指的是两个人的358天吧？放下这些咬文嚼字的不谈，本作的剧情对于没接触过《王国之心》的玩家来说，可能会很糊涂，特别是一些不会日语的玩家，很难理会罗克萨斯在日记中所寄托的情感，但情感就是游戏的中心，只要细心点观察罗克萨斯日常的表情和动作，应该能猜到剧情发展了几分。

在NDS众多的战斗型RPG中，如果只是比较“战斗”，就没有一部能与《王国之心 358/2天》相媲美；但可惜的是，《王国之心 358/2天》的战斗地点显得比较少，只有区区的几个，而70多天就是靠几个地点不断更换活动范围和任务熬过来的。虽然战斗地点比较少，不过游戏的3D战斗在NDS上却是一流的，而且战斗时玩家能尽情地享受自由的战斗，说俗点，就是战斗时能上蹿下跳。而音乐呢，不如《无瑕传说》的好，大部分都是以迪士尼的动漫音乐作为BGM，虽然缺乏激情，但在游戏中听着浓浓的迪士尼风格的音乐也不错。



游戏的难度有点高，如果刚接触游戏就选择最高难度、而且没花工夫去练级，到后期时会觉得战斗有点吃力，甚至经常失败，好在本作能在失败的地方重新挑战，大概是考虑了玩家们的心情，玩家也因此更能体验到游戏时的快感。

总的来说，本作是不错的，可惜就是任务地点太少了，而且缺乏新意，希望下一作NDS版《王国之心》能改善。在等待汉化版出来的同时，我们也期待着《王国之心》在NDS上的新作吧！

火热秘技

最近《流行之神》的初代有了NDS复刻版，以前玩PSP版的时候对这个游戏感觉不错，不过作为一款文字AVG，游戏的字实在是太小，看起来相当吃力。所以PSP版我只是打完了第一章就没再碰了。后来PSP上复刻的2代字体变大了很多，看起来就舒服些。本以为NDS的复刻能继承2代的优点，没想到字还是比较小，看来咱是和初代无缘了。

栏目主持：盲先知

PSP 我的暑假4 濑户内少年侦探团、我和秘密地图

日版

ぼくのなつやすみ4 瀬户内少年侦探团、ボクと秘密の地图

秘技

○潜水时间

游戏中玩家潜水的时间很有限，不过只要多在水里拾到“瓶子”或者“怪兽橡皮”，潜水的时间就能慢慢变长。



○草莓盒子

养水虫的“水槽”可在吉田商店高价购买，也能用免费获得的“草莓盒子”代替。获得草莓盒子的方法如下：

1.8月11日晚饭后，受叔叔邀请去钓鱼，途中在竹林目击到朋子。

2.8月20日或21日夜里再去竹林遇到朋子。

3.次日以后进入朋子寻找的竹林左端地图，调查上方的竹林后找到固定套装。

4.将套装交给朋子后，过几天与之对话获得草莓盒子。

PSP 魔界战记2 携带版

提供者：ES_ZETA

日版

魔界战记ディスガイア2 PORTABLE

秘技

○地图碎片

在道具界中，玩家会随机遇到各种“界贼团”，第一次遇到他们时，将其击败就能获得他们身上携带的“地图の切れ端”，将16个界贼团的地图全部收集后就能前往修罗之国。不过想遇到这16个界贼需要相当的技巧与运气。首先，将已获得的地图装备在角



色身上（不需出场）可以提高遇到界贼的几率，装上10个以上地图的话基本界贼的出现率就非常高了。其次，界贼出现的时机大多在第一回合结束、第二回合开始时，所以玩家想提高遇到的几率就不要在第一回合直接过关。再次，不同的界贼团在不同的阶层、不同的道具中出现的频率并不一样，如果缺少某一个界贼的地图的话可以参考下表。最后，如果想刷某个特定界贼的话，可以在进入相应的楼层先存好盘，之后下几层看看，如果没有遇到就读盘重复，这样能提高效率。

界贼团	高几率道具	出现阶层	出现几率
オーク界贼团	ギブス	1～100	中等
プリニー界贼团	铳	1～100	中等
漂流界贼团	全部	1～100	非常高
ニワトリ界贼团	斧	1～100	高
もじもじ界贼团	メガネ	1～100	中等
ダンス界贼团	弓	1～100	中等
お坊さん界贼团	杖	21～100	低
ハンター界贼团	防具	21～100	中等
アニマル界贼团	魔物武器	21～100	非常低
ゲート界贼团	枪	21～100	非常低
成金界贼团	秘宝	21～100	中
ムチムチ界贼团	筋肉	21～100	非常低
レンジャー界贼团	剑	41～100	低
忍者界贼团	拳	41～100	低
赤い界贼团	靴	41～100	非常低
界贼团Z	全部	61～100	高

○斜向技巧

在投掷角色或是其他需要选择直线方向时，按动方向键可以发现光标有一个非常短暂地从斜方向滑过的过程，这时快速按下○键的话就能把角色投掷到斜方向上，在通过一些复杂地形时相当有效。

○最强武器

游戏中的最强武器无法通过奖励等手段获得，惟一的入手方法是在修罗之国挑战稀有度为L的次强武器（即最强武器的前一个武器，在图鉴中可以查看）道具界，第100层的BOSS身上必定装备着最强武器，用盗贼偷过来就可以了。

○小屋的战斗

在道具界的“不思议な小部屋”中会遇到各种各样的NPC，其中有一部分NPC如果与之反复对话会引发战斗。NPC的等级普遍不低，战斗后也不会有什么特别的好处，所以基本没有什么必要与之战斗。这其中惟一例外的是“占い屋”，与之对话、战斗并击败他后，道具的等级会得到提升，推荐主动与之战斗。

下面为大家介绍NDS的EZ5烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器Editor.exe，点击“编辑”菜单中的“添加游戏”添加一个游戏项目，再点击“添加金手指”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“保存数据”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“ezarcode.dat”放到TF卡中的“CHT”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 日版

勇者斗恶龙IX 星空的守望者

ドラゴンクエストIX 星空の守り人

金手指

○GameID：YDQJ 08cf0eaf

金钱最高

020F6AE8 0098967F

银行存款最高

020F6AE4 05F5E0FF

小金币最高

020F6AF0 000003E7

无限中断存档

5216EBF8 1A00001E
0216EBF8 EA000013
D0000000 00000000

战后必掉宝箱

521F4090 1A000016
021F4090 E1A00000
D0000000 00000000

怪兽图鉴全开

C0000000 00000132
220FA788 00000063
DC000000 00000004
D2000000 00000000

称号列表全开

D5000000 FFFFFFFF
C0000000 00000007
D6000000 020FA6B0
D2000000 00000000

主角HP最高

120F52CC 000003E7

主角全能力最高

020F5B34 FFFFFFFF
020F5B38 FFFFFFFF
020F5B3C FFFFFFFF
120F52CE 000003E7

主角全职业经验最高

D5000000 0098967F
C0000000 0000000C
D6000000 020F53E8
D2000000 00000000

主角全技能等级最高

D5000000 00000064
C0000000 00000013
D8000000 020F5715
D2000000 00000000



掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

尽管《DQIX》的发售让不少原本预计在7月中旬发售的作品都让了道，不过也有个别有着固定核心FANS支持的游戏并不惧怕《DQ》效应，比如来自Falcom的《伊苏 Ⅰ&Ⅱ 年代记》。说起Falcom，也算是在PSP平台收益颇丰的厂商之一了，现在的Falcom不仅继续在把“冷饭”往PSP上搬，更不吝将《伊苏7》这样的完全新作献给PSP玩家。好吧，强烈期待《英雄传说7》能在PSP平台首发。

NINTENDO DS

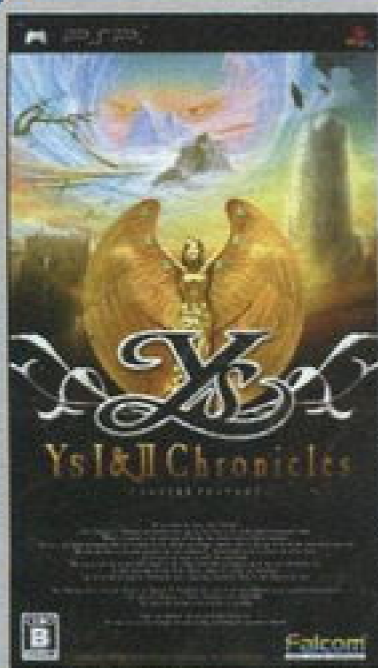


日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2009年7月					
23日	萌菌物语DS	もやしもんDS	Takara Tomy	SLG	5040日元
23日	企鹅问题X 天空的七战士	ペンギンの问题X 天空の7战士	Konami	ETC	5250日元
23日	家庭教师REBORN DS 炎之热斗X 未来超爆发	家庭教师ヒットマンREBORN! DS フレイムランブルX 未来超爆发	Takara Tomy	FTG	5040日元
23日	可爱小猫DS2	かわいい子猫DS2	MTO	SLG	5040日元
30日	噗哟噗哟7	ぷよぷよ7	SEGA	PUZ	5040日元
30日	心跳魔女＋	どき魔女ぷらす	SNK Playmore	AVG	5040日元
30日	袜子猫 与白袜小猫一同生活	靴下にゃんこ 白い靴下をはいた猫とくらしはじめました	D3 Publisher	SLG	5040日元
2009年8月					
6日	庭格尔的恋爱气球之旅	いろづきチンクルの恋のバルーントリップ	Nintendo	ACT	4800日元
6日	附着灵	ツキビト	SNK Playmore	AVG	5040日元
6日	BLEACH DS 4th 烈焰使者	BLEACH DS 4th：フレイム・ブリンガー	SEGA	ACT	5040日元
6日	道具获取者 我们的科学与魔法的关系	アイテムゲッター 仆らの科学と魔法の关系	5pb.	RPG	5040日元
6日	世界不可思议发现！DS 找出传说中的阿仁人偶吧！	世界ふしぎ发见！DS 传说のヒトシ君人形を探せ！	Furyu	AVG	5040日元
6日	巴哈姆特之血	ブラッド オブ バハムート	Square Enix	A・RPG	5980日元
25日	少年魔法师	Wizards of Waverly Place	Disney	ACT	29.99美元
27日	七日死游戏 目	ナナシ ノ ゲエム 目	Square Enix	AVG	5040日元
27日	超级机器人学园	スパロボ学园	NBGI	AVG	6279日元
未定	Live On DS	ライブオンDS	Acquire	TAB	5040日元
2009年9月					
3日	深爱	ラブプラス	Konami	AVG	5800日元
3日	斯隆与马克海尔的谜之物语	スローンとマクヘールの谜の物语2	Level-5	ETC	3500日元
8日	恶夜杀机2	Obscure 2	Playlogic	AVG	29.99美元
8日	漫画英雄 终极联盟2	Marvel：Ultimate Alliance 2	Activision	A・RPG	29.99美元
8日	尘土飞扬2	Dirt2	Codemasters	RAC	29.99美元
12日	口袋妖怪 心金	ポケットモンスター ハートゴールド	Nintendo	RPG	4800日元
12日	口袋妖怪 灵银	ポケットモンスター ソウルシルバー	Nintendo	RPG	4800日元
15日	星球大战 克隆人战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars：Republic Heroes	Lucas Arts	A・AVG	售价未定
17日	偶像大师 华贵星辰	アイドルマスター ディアリースターズ	NBGI	AVG	6279日元
17日	狼与香辛料 渡海之风	狼と香辛料 海を渡る风	Askii Media Works	SLG	5550日元
17日	沙加2 秘宝传说 命运女神	サガ2 秘宝传说 GODDESS OF DESTINY	Square Enix	RPG	5980日元
17日	金田一少年的事件簿 恶魔杀人航海	金田一少年の事件簿 恶魔の杀人航海	Creative Core	AVG	5040日元
未定	钢铁大师	アイアンマスター	Genter Prise	SLG	5040日元
2009年10月					
1日	蓝龙 异界的巨兽	ブルードラゴン 异界的巨兽	NBGI	RPG	6279日元
1日	雷电十一人2 威胁的侵略者	イナズマイレブン2 胁威の侵略者	Level-5	RPG	售价未定
23日	铁臂阿童木	Astro Boy：The Video Game	D3 Publisher	ACT	售价未定
2009年11月					
5日	召唤之夜X 泪之王冠	サモンナイトX Tears Crown	NBGI	RPG	6279日元
2009年秋					
未定	雷顿教授与魔神之笛	レイトン教授と魔神の笛	Level-5	AVG	售价未定
未定	海腹川背・旬 第二版 完全版	海腹川背・旬 セカンドエディション完全版	Genter Prise	ACT	5040日元
未定	哆啦A梦棒球DS2（暂名）	ドラベースDS2（暂名）	NBGI	SPG	售价未定
未定	在黑暗尽头等待你	暗やみの果てで君を待つ	D3 Publisher	AVG	5460日元
发售日未定					
未定	二之国	二ノ国	Level-5	RPG	售价未定
未定	勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地	ドラゴンクエストⅥ 幻の大地	Square Enix	RPG	售价未定
未定	东京魔人学园帝战帖	东京魔人学园帝战帖	MMV	S・RPG	3990日元
未定	AGAIN FBI超心理搜查官	AGAIN FBI超心理搜查官	Tecmo	AVG	售价未定

伊苏 I&II 年代记

期待度 B

7.16 ■Falcom ■A・RPG ■5040日元



曾经在多个平台上先后登场的“《伊苏》系列”早期两作，又将合二为一在PSP平台展现经典的魅力。相比2001年发售的Windows版合集，PSP版的人设进行了调整，并且画面表现更为优秀。说起“《伊苏》系列”，让玩家印象深刻的无疑是那素质极高的音乐了，而此次的PSP版更是对音乐进行了重新编曲。Falcom在PSP上的几款游戏的特典都挺厚道，而本作也将对预约者赠送《伊苏 I & II》的乐曲精选CD，非常超值。

巴哈姆特之血

期待度 A

8.6 ■Square Enix ■A・RPG ■5980日元



说到本作最大的亮点，当然要数那些体型巨大、霸气十足的巨兽了。游戏在角色培养方面的自由度极高，玩家可以按照自己的喜好来培养不同战斗类型的角色，独自一人或是与好友联手去挑战各种强大的巨兽。游戏的画面素质不低，而且很好地将巨兽那以庞大体积带给人们的压迫感表现了出来。从公布的剧情以及系统设定来看，本作是一款相当有潜力的作品，希望它的实际素质能给玩家们带来惊喜。

PLAYSTATION PORTABLE



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2009年7月			
23日	魔女计划	（PW）プロジェクトウィッチ	Gungho Works	A・AVG	5040日元
23日	兰岛物语 少女的约定	レアランドストーリー 少女の约定	Arc System Works	AVG	5040日元
23日	炽热之魂 加速	ブレイジングソウルズ アクセレイト	Idea Factory	S・RPG	5040日元
23日	半吊子英雄传 太阳与月亮的故事	なりそこない英雄谭 月と太阳の物语	Irem	RPG	5040日元
30日	SIMPLE2500系列 携带版 Vol.12 步兵2 战友啊，先走一步吧	SIMPLE2500シリーズPortable; Vol.12 THE 步兵2 战友よ、先に逝け	D3 Publisher	ACT	2625日元
30日	ToHeart2 携带版	ToHeart2 PORTABLE	Aqua Plus	AVG	5040日元
30日	新世纪福音战士 战斗交响曲 携带版	新世纪エヴァンゲリオン バトルオーケストラ PORTABLE	Broccoli	FTG	5040日元
30日	装甲核心3 携带版	アーマード・コア3 ポータブル	From Software	ACT	3980日元
30日	现代大战略 一触即发・军事平衡崩坏	现代大战略 一触即发・军事バランス崩坏	System Soft Alpha	SLG	6090日元
30日	心之国的爱丽丝	ハートの国のアリス	Prototype	AVG	5460日元
30日	十次元立方体 携带版	十次元立方体サイファ PORTABLE	Views	AVG	售价未定
		2009年8月			
6日	流行之神3 警视厅怪异事件簿	流行り神3 警视厅怪异事件ファイル	日本一Software	AVG	5229日元
6日	对决传说	テイルズ オブ バーサス	NBGI	FTG	5200日元
20日	狼隐	おおかみかくし	Konami	AVG	5500日元
20日	金色的琴弦2f 安可	金色のコルダ2f アンコール	Koei	SLG	5040日元
27日	薄樱鬼 携带版	薄樱鬼 ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
27日	天诛3 携带版	天诛 叁 ポータブル	From Software	A・AVG	3990日元
27日	灵魂能力 破碎的宿命	ソウルキャリバー Broken Destiny	NBGI	FTG	6279日元
		2009年9月			
15日	星球大战前线 精英中队	Star Wars Battlefront: Elite Squadron	LucasArts	ACT	39.99美元
17日	伊苏7	イースセブン	Falcom	A・RPG	6090日元
17日	真・三国无双5 Special	真・三国无双5 Special	Koei	ACT	5544日元
17日	太阁立志传Ⅴ	太阁立志传Ⅴ	Koei	SLG	5040日元
17日	家庭教师REBORN 斗技场2 精神爆发	家庭教师ヒットマンREBORN! バトルアリーナ2 スピリットバースト	MMV	FTG	售价未定
17日	侦探 神宫寺三郎 灰与钻石	探侦 神宫寺三郎 灰とダイヤモンド	Arc System Works	AVG	5040日元
17日	428 被封锁的涩谷	428 封锁された涉谷で	Spike	AVG	5040日元
18日	极品飞车 变速	Need for Speed: Shift	EA Games	RAC	29.99欧元
		2009年10月			
1日	玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们 携带版+	マナケミア2 おちた学园と炼金术士たち PORTABLE+	Gust	RPG	5040日元
8日	GT赛车PSP	グランツーリスモ	SCEJ	RAC	售价未定
		2009年夏			
未定	冬宫II 双生女神与命运的大地	エルミナージュII ～双生の女神と运命の大地～	Star Fish	RPG	6090日元
未定	实况力量职业棒球 携带版4	实况パワフルプロ野球ポータブル4	Konami	SLG	售价未定
		2009年秋			
未定	铁拳6	铁拳6	NBGI	FTG	售价未定
未定	露娜 银色之星的和声	ルナ ～ハーモニー オブ シルバースター～	Gungho Works	RPG	5040日元
未定	不死骑士	アンデッドナイツ	Tecmo	ACT	售价未定
未定	噬神者	GOD EATER	NBGI	ACT	售价未定
		2009年			
未定	王国之心 梦中诞生	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	Square Enix	RPG	售价未定
未定	死神在背后	うしろ	Level-5	RPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール战机	Level-5	RPG	售价未定

DVD光盘内容导视

游戏展望台

展现最新力作的独特魅力，各种预告影像让您先睹为快！


对决传说


噗哟噗哟7


噬神者


家庭教师REBORN DS 炎之热斗X 未来超爆发

新作特搜队

最新发售游戏影像直击





我的暑假4 濑户内少年侦探团、我和秘密地图
初音未来 女歌手计划
剑、魔法与学园物2
瓦尔哈拉骑士2 战斗英姿
哈利波特与混血王子
青空下的约定 手心的乐园
克鲁顿方块
冰河世纪 恐龙的黎明
变形金刚 堕落者的复仇 博派／狂派
森林守护灵 蔚蓝海洋与移动岛屿

随盘附送

最新热门游戏火热附送





2款PSP ISO
初音未来 女歌手计划
我的暑假4 濑户内少年侦探团、我和秘密地图
3款NDS ROM
嘻哈飙车族 街头赛车
变形金刚 堕落者的复仇 博派／狂派
哈利波特与混血王子

还有全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园、游戏一品轩电子版以及精选PSP主题、初音未来精选集《みくのかんづめ》等着你。

电影前线

G.I.JOE特种部队 眼镜蛇的崛起



福尔摩斯



玩具总动员3

口袋特企


《MHP2G》弓无伤、极速讨伐"双狮激天"

《口袋光环DVD》Vol.115有奖问答题目

在《初音未来 女歌手计划》的游戏演示中，房间里的初音穿着什么颜色的衣服？

A：黑色 B：白色 C：黄色

本辑活动奖品



PEGA双核动力站 3名

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。
读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

《掌机王SP》第113辑中奖名单

一等奖 NDS烧录卡 6名



北京市	陈佳明
深圳市	李汉松
郑州市	刘肇伦
哈尔滨市	杨伟群
常熟市	周裕
赤峰市	祝明达

三等奖 北通掌机周边 6名

重庆市	陈韬宇
珠海市	黄裕丰
北京市	穆欣
天津市	庞昊
西安市	孙国豪
莆田市	郑天荣

二等奖 NDS烧录卡 电池、耳麦、电源 6名

衢州市	陈嘉铮
太原市	陈其可
溧阳市	丁硕胤
南宁市	关明智
上海市	胡亦周
合肥市	朱夏文



《掌机王SP》第113辑 DVD问答—中奖名单

答案：C

PEGA双核动力站 3名

沈阳市	邱晨
平遥市	朱思远
上海市	曾广伟

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

购买《游戏机实用技术》下期暑假特刊，赢得与小编共赴东京游戏展的机会
活动详情将在7月下旬上市的《游戏机实用技术》暑假特刊 Tot.231 公布！

买特刊，赢大奖！

TOKYO GAMESHOW 2009

免费赴日不是梦！

英雄传说 空之轨迹 系列珍藏画集
16开精装特辑＋系列精选音乐CD



《英雄传说》第六部
FC、SC、3rd
《空之轨迹》三部曲

官方全部美图尽收其中
附赠系列精选音乐CD

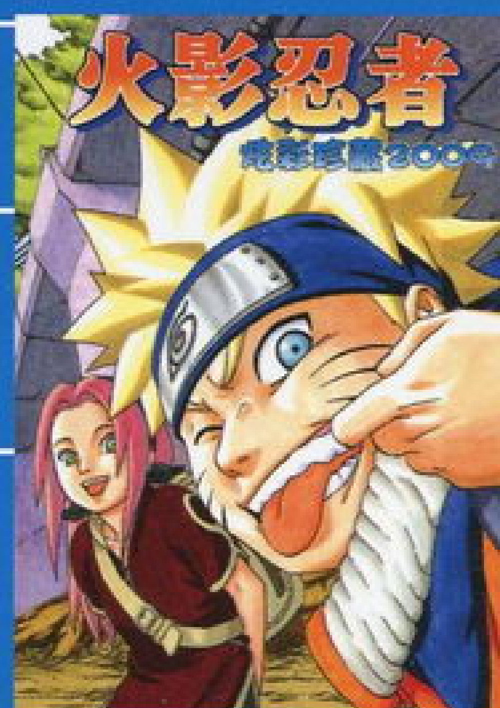
《空之轨迹》
FANS必收之书！

FALCOM经典系列的经典之作
PC上最受欢迎的日式RPG游戏

已上市，各地报刊亭销售中

火影忍者 炫彩珍藏2009
16开精装特辑＋主题曲精选CD
《火影忍者》连载10周年纪念

近百张精彩美图
让您爱不释手！



岸本齐史精心绘制
所有插画解说
最速最经典的官方画集！

特别奉送
《火影忍者》
主题曲精选CD

已上市，各地报刊亭销售中

超级机器人大战 秘藏资料集
16开精装特辑＋精选音乐CD

《超级机器人大战OG》系列
设定资料集+官方短篇小说集

明贵美加×寺田贵信
两大名家秘闻对谈

百余张从未公开过的精美插画
二十余篇《机战》官方短篇小说

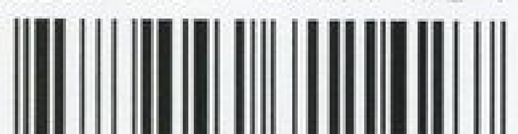
特别收录
主人公机体少女化改造
原创机体诞生秘闻
瓦尔西奥尼改造计划

《机战》FANS必收之秘闻书！





7月下旬
全国上市

ISBN 978-7-89471-142-7

9 787894 711427

本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-89471-142-

掌机王光盘定价：9.8元（1DVD+1手册